Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

06/16 · Ausgabe 230 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 06

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

# NINTENDO NX

**Endlich bekannt: Nintendos neue Konsole kommt im März 2017! Das müsst ihr alles wissen!**

**FÜR NX ANGEKÜNDIGT!**

# THE LEGEND OF ZELDA

- **Mega-Special: Wir blicken zurück auf die glorreiche Historie der Erfolgsserie**
- **Alle aktuellen Infos zum nächsten Zelda-Epos für Wii U und NX**

**10 SEITEN!**

## STAR FOX ZERO

**Mit unseren Tipps schnappt ihr euch alle 72 Medaillen!**

## FIRE EMBLEM FATES

**Im Test: So gut ist der Taktik-Rollenspiel-Hit für 3DS!**

# Celebrate the games!

18.-21.08.2016
Köln

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

gamescom

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*, gamescom@visitor.koelnmesse.de
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz; max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
koelnmesse

# HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Schon seit Monaten haben sich hartnäckige Gerüchte verbreitet, dass Nintendos nächste Konsole mit dem Codenamen NX bereits zum Ende des Jahres auf dem Markt erscheinen würde. Nun hat Nintendos Präsident Tatsumi Kimischima den Gerüchten einen Riegel vorgeschoben und den Release-Zeitraum von Nintendo NX offiziell angekündigt – allerdings erst für März 2017! Damit nicht genug, zudem wurde bestätigt, dass der neueste *Zelda*-Ableger nicht nur für Wii U kommt, sondern auch eine Umsetzung für NX erhält. Der Haken: Um die Qualität des Action-Adventures nochmals zu steigern, wurde die Veröffentlichung von Links Abenteuer auf nächstes Jahr verschoben. Was ihr sonst noch alles zum nächsten Auftritt des spitzohrigen Helden wissen müsst, erfahrt ihr in unserem großen *Zelda*-Special. Auf ganzen acht Seiten werfen wir darin einen Blick auf alle bisherigen und auch den kommenden Ableger der Serie. Im Vorschau-Bereich geben wir euch hingegen unter anderem frische Anspieleinndrücke zum JRPG *Tokyo Mirage Sessions #FE* für Wii U sowie *Monster Hunter Generations* und *Kirby: Planet Robobot* für 3DS.

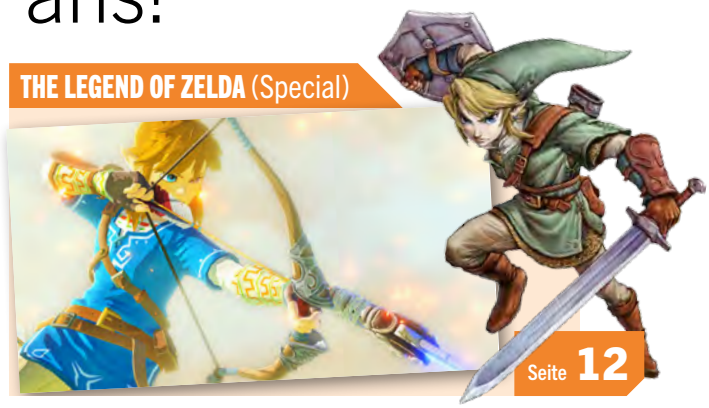
Das große Highlight unseres Test-Bereichs hört diesmal ganz klar auf den Namen *Fire Emblem Fates*. Der Nachfolger zum grandiosen *Fire Emblem: Awakening* legt noch mal eine ordentliche Schippe drauf und fährt analog zu den *Pokémon*-Spielen diesmal sogar mit zwei verschiedenen Verkaufsfassungen auf. Wie sich diese unterscheiden und ob Fates seinen bereits starken Vorgänger *Awakening* übertrifft, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Testbericht. Davon abgesehen haben es diesen Monat nur die beiden Free2Play-Spiele *Lost Reavers* und *Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge* rechtzeitig zum Test geschafft.

Für Retro-Fans haben wir derweil gleich zwei tolle Features im Angebot. Zum einen beleuchten wir die spannende Entstehungsgeschichte von *Dragon Quest*. Zum anderen starten wir in dieser Ausgabe eine Retro-Reihe zu den verschiedenen Zubehörteilen, die es zusätzlich zu Nintendos alten Konsolen zu ergattern gab. Los geht es mit der Hardware zum NES! Und wer Hilfe beim Erbeuten der 72 Goldmedaillen in *Star Fox Zero* braucht, wird bei den Tipps und Tricks fündig.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

**THE LEGEND OF ZELDA** (Special)



Seite 12

**Rückblick auf die Serie und Vorschau auf den nächsten Teil in einem!**

**FIRE EMBLEM FATES** (Test)

Seite 38

**Kann Intelligent System das starke Awakening noch mal toppen?**

**STAR FOX ZERO** (Tipps & Tricks)

Seite 78

**Mit unserer Lösung entgeht euch keine einzige Medaille im neuen *Star Fox*!**

## ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, der die meiste Zeit kostete:**
  Test-Artikel sind grundsätzlich eine zeitintensive Angelegenheit, da man sich natürlich ausführlich mit dem jeweiligen Spiel beschäftigen muss, um es vollends einschätzen zu können. Im Fall von *Fire Emblem Fates* mit seinen drei Kampagnen resultierte das sogar in vielen Dutzend Stunden Arbeitsaufwand. Puh!
- **Nanu, fehlt da nicht jemand?**
  Falls ihr euch wundert, wieso es in dieser Ausgabe abseits der Meinungsmache und der Teamseite nichts von unserem guten Marco zu lesen gibt: Das liegt nicht daran, dass er auf der faulen Haut lag, sondern er hatte während der Produktionsphase der aktuellen N-ZONE Urlaub.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Der „Gewinner" dieser Kategorie war diesen Monat so klar wie schon lange nicht mehr. Am meisten sind wir natürlich über Nintendos Verkündung enttäuscht, dass Nintendo NX nicht auf der diesjährigen E3 sein wird. Schließlich sind wir unglaublich gespannt auf die nächste Nintendo-Konsole!

## DAS TEAM

# HEFTINHALT 06/2016

**SPECIAL | THE LEGEND OF ZELDA: 30 JAHRE VOLLER FANTASTISCHER ABENTEUER**



**LUKAS**

Dieses Jahr feiert *Zelda* sein 30. Jubeljahr. Wir blicken zurück auf die Hit-Serie und fassen alle Infos zum nächsten Teil zusammen.


## START

Editorial ..... 03
Heftinhalt ..... 04
Magazin ..... 06

## VORSCHAU

Most Wanted & Charts ..... 20

### 3DS

Kirby: Planet Robobot ..... 30
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht ... 24
Monster Hunter: Generations ..... 28

### Wii U

Bloodstained: Ritual of the Night ..... 26
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht .. 24
Tokyo Mirage Sessions #FE ..... 22

## TEST

Das Team ..... 33
Meinungsmache ..... 34
Release-Termine ..... 36
So testen wir ..... 32
Top-Spiele ..... 46

### Wii U

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus (eShop) ..... 65
Lost Reavers (eShop) ..... 44
Mario Party 2 (VC) ..... 64
Mario Party DS (VC) ..... 64
Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge (eShop) ..... 45
Shütshimi (eShop) ..... 65
Wario Land: The Shake Dimension (eShop) ..... 63
Yoshi's Story (eShop) ..... 62

### 3DS

Fire Emblem Fates ..... 38
Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge (eShop) ..... 45
Pilotwings (VC) ..... 60
Super Punch-Out!! (VC) ..... 61

## ONLINE

Nintendo eShop ..... 60

## REPORTAGE & SPECIAL

Phänomen Rouge-like-Spiele ..... 58
The Legend of Zelda: 30 Jahre voller fantastischer Abenteuer ..... 12

## RETRO

Dragon Quest ..... 66
Retro-Hardware – Teil 1: NES ..... 72
N-ZONE-Zeitreise ..... 76

## SERVICE

Tipps & Tricks – Star Fox Zero: So holt ihr euch alle Medaillen! ..... 78

## COMMUNITY

Interaktiv ..... 88
Leserbriefe ..... 92

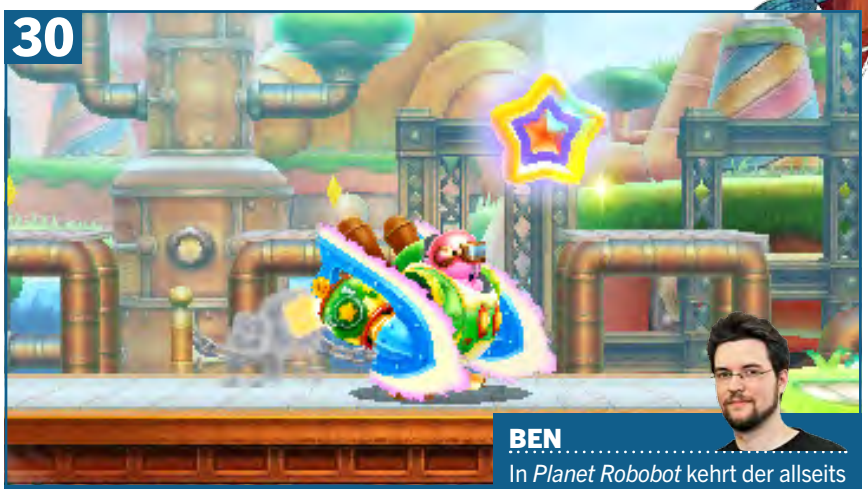
## FINALE

Heftvorschau ..... 98
Impressum ..... 98
Kolumne ..... 96

**LUKAS**

Mit *Awakening* feierte *Fire Emblem* ein richtig starkes Comeback. Kann *Fates* noch eins obendrauf setzen?

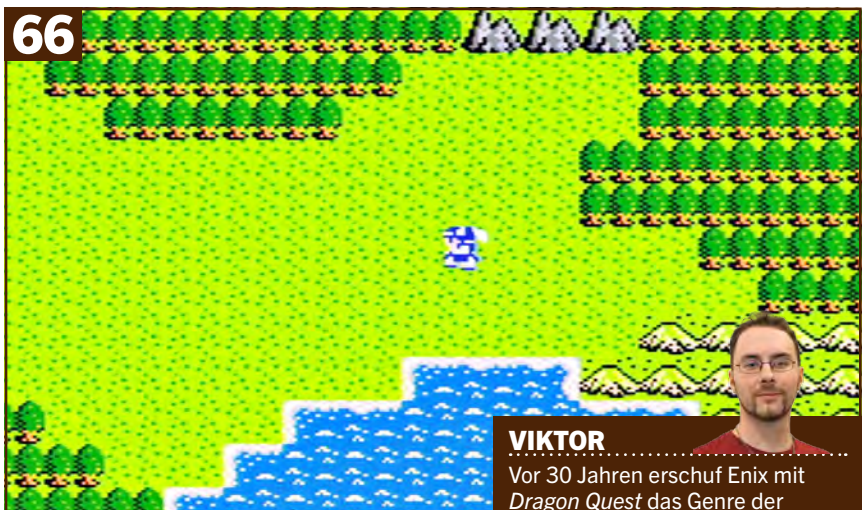
## TEST | FIRE EMBLEM FATES




**BEN**

In *Planet Robobot* kehrt der allseits beliebte rosa Knödel wieder zurück. Was für neue Tricks er drauf hat, verraten wir in der Vorschau.

## VORSCHAU | KIRBY: PLANET ROBOBOT




**VIKTOR**

Vor 30 Jahren erschuf Enix mit *Dragon Quest* das Genre der Japan-Rollenspiele. Lest selbst, wie es dazu kam.

## RETRO | DRAGON QUEST

## Alle Titel dieser Ausgabe


Bloodstained: Ritual of the Night, Vorschau ..... 26
Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus, Online ..... 65
Don't Starve: Giant Edition, Reportage ..... 58
Dragon Quest, Retro ..... 67
Dragon Quest II, Retro ..... 69
Dragon Quest III, Retro ..... 69
Dragon Quest IV, Retro ..... 69
Dragon Quest V, Retro ..... 69
Dragon Quest VI, Retro ..... 69
Dragon Quest VII, Retro ..... 69
Dragon Quest VIII, Retro ..... 69
Dragon Quest IX, Retro ..... 69
Dragon Quest X, Retro ..... 69
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen, Retro ..... 66
Enter The Gungeon, Reportage ..... 58
Fire Emblem Fates, Test ..... 38
FTL: Faster Than Light, Reportage ..... 58
Kirby: Planet Robobot, Vorschau ..... 30
Lego Star Wars:
Das Erwachen der Macht, Vorschau ..... 24
Lost Reavers, Test ..... 44
Mario Party 2, Online ..... 64
Mario Party DS, Online ..... 64
Mighty No. 9, Start ..... 8
Mini Mario & Firends: Amiibo Challenge, Test ..... 45
Monster Hunter Generations, Vorschau ..... 28
Nuclear Throne, Reportage ..... 58
Oracle of Ages/ Pracle of Seasons, Special ..... 15
Pilotwings, Online ..... 61
Pokémon Go, Start ..... 10
Pokemon Super Mistery Dungeon, Reportage ..... 57
Rogue, Reportage ..... 54
Rogue: Legacy, Reportage ..... 58
Shütshimi, Online ..... 65
Star Fox Zero, Service ..... 78
Super Punch-Out!!, Online ..... 60
The Binding of Isaac: Rebirth, Reportage ..... 58
The Legend of Zelda, Special ..... 13
The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds, Special ..... 17
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Special ..... 13
The Legend of Zelda: Link's Awakening, Special ..... 14
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Special ..... 14
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Special ..... 14
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Special ..... 16
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Special ..... 17
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Special ..... 17
The Legend of Zelda: The Minish Cap, Special ..... 16
The Legend of Zelda: The Wind Waker, Special ..... 15
The Legend of Zelda: Twilight Princess, Special ..... 16
The Legend of Zelda: Wii U/NX, Special ..... 19
Tokyo Mirage Sessions #FE, Vorschau ..... 22
Wario Land: The Shake Dimension, Online ..... 63
Yoshi's Story, Online ..... 62
Zelda II: The Adventure of Link, Special ..... 13

**Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele?** Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

# NX KOMMT IM MÄRZ 2017

NX Releasetermin der Konsole bekannt – magere Wii U-Prognosen für die kommenden Monate.

Eigentlich hatten wir ja damit gerechnet, dass Nintendos mysteriöse neue Konsole NX schon 2016 das Licht der Welt erblicken würde; alle Anzeichen in der letzten Zeit deuteten auf einen Release rechtzeitig zum anstehenden Weihnachtsgeschäft hin. Auf der Ende April abgehaltenen Nintendo-Investorenkonferenz machte Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima den wartenden Fans jedoch einen Strich durch die Rechnung: Erst 2017 ist's soweit, genauer gesagt im März. Dann wandert die Konsole in die Wohnzimmer von Spielern auf der ganzen Welt. Gleichzeitig wurde auch das publik gemacht, womit ohnehin schon alle gerechnet hatten: das kommende *The Legend of Zelda* erscheint neben Wii U auch für NX – und zwar ebenfalls nicht mehr in diesem Jahr, sondern auch erst 2017, vermutlich als NX-Launchtitel. Alle *Zelda*-spezifischen Infos findet ihr im Rahmen unserer großen *Zelda*-Jubiläums-Reportage! Kimishima begründete den ungewöhnlichen Release-Zeitraum damit, dass man sicherstellen wollte, dass zum Launch auch genügend Spiele zur Verfügung stehen; zwar hätte der Mario-Konzern auch gerne den Verkaufsschub des Weihnachtsgeschäfts genutzt, sich aber dagegen entschieden, da eine entsprechende Anzahl an Spielen bei einem Release zu diesem Zeitpunkt nicht hätte sichergestellt werden können. Zu NX selbst ist trotz des Launchtermins nach wie vor noch gar nichts bekannt, wenngleich Gerüchte besagen, dass es sich bei dem Gerät um einen Hybriden aus Konsole und Handheld handeln könnte. Die technische Leitungsfähigkeit, das Design des Controllers und mehr werden wir aber leider nicht auf der E3 verraten bekommen, sondern erst zu einem unbekannten Zeitpunkt später im Jahr; tatsächlich wird NX auf der Spielemesse in Los Angeles überhaupt keine Rolle spielen. Auch *The Legend of Zelda* wird dort nur in der Wii-U-Version anspielbar sein. Apropos Wii U: Nintendo scheint die Konsole endgültig aufgegeben zu haben – bis März 2017 rechnet man lediglich mit 800.000 an den Handel ausgelieferten Konsolen. Für das Weihnachtsgeschäft hat Nintendo für den gefloppten Wii-Nachfolger zudem derzeit ausschließlich *Paper Mario: Color Splash* in der Mache. Nintendo, so die offizielle Aussage, wird sich in den kommenden Monaten statt auf die Heimkonsole primär auf den nach wie vor recht erfolgreichen Nintendo 3DS konzentrieren. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob Nintendo für die E3 nicht doch noch wenigstens die eine oder andere kleine Wii-U-Überraschung in petto hat.

**Nintendo-Präsident Kimishima gab Neuigkeiten zu NX bekannt.**

# EA UND TECMO KOEI ARBEITEN AN NX-TITELN

**NX** Der Nintendo-NX-Entwicklerzug kommt langsam, aber sicher ins Rollen. Alles aufsteigen!

Gut, die NX erscheint also erst im Frühjahr 2017. Bitte grummelt jetzt: „Hmmph!“ – etwas Gutes hat dieser späte Veröffentlichungstermin aber: Er könnte Third-Party-Hersteller dazu bewegen, für Nintendos neue Konsole direkt einige Starttitel mitzuproduzieren. Wir wissen ja bereits, dass Koei Tecmo und Electronic Arts fleißig an NX-Titeln schrauben. Was genau Koei Tecmo bastelt, können wir nur erraten – die Kollegen sind uns insbesondere durch *Hyrule Warriors*, *Project Zero* und *Ninja Gaiden* ein Begriff. Eventuell erwarten uns hier Spiele in diese Richtung. Bei EA haben wir da schon konkretere Vorstellungen. Wir würden zum Beispiel wetten, dass sie die Chance nutzen, um den ersten Teil ihrer brandneuen *Mass Effect*-Trilogie auch auf der Nintendo-Plattform zu starten. Außerdem würde es uns sehr verwundern, falls EA sich die Chance entgehen lassen sollte, ihre extrem populären (und kommerziell erfolgreichen) Sportspielserien auf der NX wieder für eine Nintendo-Konsole anzubieten. Auch eine Umsetzung von *Mirror's Edge: Catalyst* wäre eine feine Sache.

# NEUE SPLATOON-AMIIBO ANGEKÜNDIGT

**Wii U** Die zwei beliebten Tintenfisch-Damen Aioli und Limone mischen jetzt mit!

Für *Splatoon*-Fans haben wir gleich ein paar exzellente Nachrichten! Zunächst: Die kunterbunte Kalamari-Keilerei hat sich bis heute unfassbare 4,27 Millionen Mal verkauft. Für eine brandneue Spielserie auf einer ehrlicherweise schwächelnden Konsole ist das eine unverschämt große Menge. Auch die aktiven Nutzerzahlen sind weiterhin erstaunlich – während des letzten Splatfests in Japan haben mehr als die Hälfte der dortigen *Splatoon*-Besitzer mitgemacht. Es wird aber noch besser: Nintendo hat unlängst fünf neue *Splatoon*-Amiibo angekündigt. Darunter befinden sich (übrigens in limitierter Anzahl) drei neue Standard-Figuren – ein grünes Inkling-Mädchen, ein lilafarbener Inkling-Junge und ein orangefarbener Inkling-Tintenfisch. Den echten Hammer haben sich die Kollegen aber für den Schluss aufgehoben – die letzten beiden Modelle gehören nämlich niemand anderem als Aioli und Limone! Stellt ihr sie auf das NFC-Feld der Wii U, stehen euch die beiden Squid Sisters als rockige Musiker zu Diensten. Alle Figuren sind ab dem 8. Juli erhältlich.

# NINTENDO NIMMT DEN BUS

**Biz** Lange Busfahrten verlieren dank Mario und Konsorten ab sofort ihren Schrecken.

Wer nicht gerne stundenlang in die Landschaft guckt, findet Fernbus-Fahrten schnell langweilig – daher bieten die meisten Reiseunternehmen in ihren Fahrzeugen ja auch Unterhaltungsprogramme und WLAN an. Die Firma DeinBus.de hat jetzt etwas noch Besseres in petto: einen Ausleihservice für 2DS- und 3DS-Konsolen inklusive der Spiele *New Super Mario Bros. 2*, *Mario Kart 7*, *Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir*, *Animal Crossing: Happy Home Designer*, *Super Smash Bros.*, *New Style Boutique 2: Mode von Morgen*, *Tetris Ultimate* und *Mario Tennis Open*. Dazu Ingo Kreutz, PR-Manager bei Nintendo: „Das Wort Omnibus bedeutet ‚für alle', und wir haben die Spiele für DeinBus so gewählt, dass für alle etwas dabei ist. Zudem bieten die meisten der angebotenen Titel sogar einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler. Wir wünschen den Passagieren von DeinBus.de viel Spaß beim gemeinsamen Spielen und gute Fahrt.“ Wir auch!

# NEUE SMARTPHONE-SPIELE VON NINTENDO ANGEKÜNDIGT

**Mobile** Nein, Mario und Link lassen noch auf sich warten; dafür dürfen wir in zwei anderen, sehr profilierten Nintendo-Serien ab Herbst dieses Jahres am Handy loslegen!

So eine Nintendo-Investorenkoferenz ist auch für uns Fans eine super Sache, schließlich kommen dabei immer wieder spannende neue Infos wie etwa der NX-Releasetermin ans Tageslicht. Aber auch zu Nintendos Mobile-Plänen gibt es Neuigkeiten zu berichten: Im Herbst dieses Jahres werden es nämlich zwei wirkliche Nintendo-Hochkaräter auf Smartphones und Tablets schaffen. Einerseits erwartet uns eine iOS- und Android-Umsetzung von *Animal Crossing*. Die Ankündigung verwundert nicht – schon bei der ursprünglichen Bekanntmachung Nintendos, dass man ab sofort für Mobile-Geräte entwickeln wolle, schrieben wir, dass sich ein Ableger der an gemächlichen, an Gelegenheitspieler gerichteten Lebenssimulation hier sehr anbieten würde. Und wir hatten Recht – meine Güte, sind wir gut! Das zweite Spiel im Ankündigungs-Bunde richtet sich hingegen wohl eher an klassische Spielernaturen: *Fire Emblem* ist dank des komplexen Strategie-Gameplays eine von Nintendos anspruchsvollsten Serien und sorgt mit dem aktuellen Teil *Fire Emblem Fates* gerade auf auf dem 3DS für Begeisterungsstürme. Bei aller Euphorie darüber, dass Nintendo nun mit der Umsetzung großer Franchises Ernst macht, bleibt abzuwarten, wie diese genau aussehen werden: Ob sie exakt dasselbe Gameplay wie die Handheld- und Konsolen-Ableger bieten werden oder ein reduziertes Spielerlebnis auffahren oder ob es sich gar um direkte Umsetzungen bereits veröffentlichter Titel handelt, ist noch nicht bekannt – obgleich Nintendo in der Vergangenheit sagte, dass die Mobile-Spiele alle exklusive Entwicklungen sein werden, bleiben wir skeptisch. Die Entwickler versprechen jedoch, dass es sich um vollwertige Spiele handeln wird.

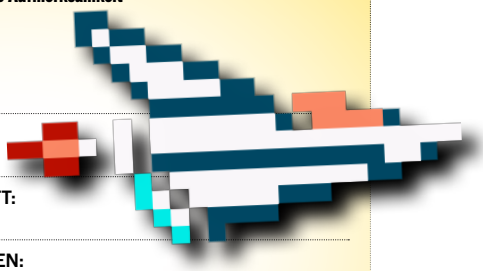
# MIGHTY NO. 9 KOMMT IM JUNI

**Wii U** Endlich gibt es einen Release-Termin!

Nach sehr langer Wartezeit und etlichen Verschiebungen hat das bunte Action-Spiel endlich einen Release-Termin bekommen: Am 24. Juni 2016 ist es endlich soweit! Der beliebte Titel soll sowohl als Download als auch als Retail-Version erscheinen. Zunächst kommt *Mighty No. 9* für Wii U, PC, Linux und Mac und für die aktuellen Konsolen-Generation von Sony und Microsoft in den Handel. Die 3DS-, Mobile- und PlayStation-Vita-Fassungen folgen zu einem späteren Zeitpunkt. Vielleicht gibt es in der nächsten N-ZONE sogar schon den Test!

## N-ZONE-STECKBRIEF #09

**Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.**



**NAME:**
Vic Viper

**ERSTER AUFTRITT:**
Gradius (Arcade, 1985)

**PROMINENTESTER AUFTRITT:**
Gradius 3 (1990, SNES)

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN:**
Fliegt hervorragend von links nach rechts, modulares Waffensystem

**KURZBIOGRAFIE:**
Vic Viper ist der Star der legendären *Gradius*-Serie! Zwar bietet der Space-Shooter noch jede Menge andere kampfstarke Raumschiffe, der Kultfaktor gebührt aber dem Original. Vor allem durch seine extrem variantenreiche und oft frei auswählbare Bewaffnung lieferte Vic jede Menge Arcade-Ballerspaß ab, der übrigens auch auf der Virtual Console angeboten wird. Wir können die Gradius-Serie bis heute wärmstens empfehlen.

**TRIVIA:** Vic Viper war nicht nur ein Star in seinem eigenen Spiel, sondern auch in der fantastischen Gagshooter-Serie *Parodius*.

# NINTENDO VERKAUFT BASEBALLVEREINS-ANTEILE

Biz Trotz einer bisher anscheinend profitablen Kooperation veräußert Nintendo fast alle Anteile an den Seattle Mariners.

Im Jahre 1992 kaufte Nintendos damaliger Präsident Hiroshi Yamauchi die Mehrheitsanteile am US-Baseballclub Seattle Mariners auf. Angeblich wollte er damit die Präsenz von Nintendo in den USA stärken. Dieser Baseballclub war damals in finanziellen Schwierigkeiten und drohte sogar, sich auflösen zu müssen. Daraufhin kaufte Nintendo 55% der Anteile für mehrere Millionen US-Dollar auf und ermöglichte somit, dass das Team erhalten bleiben konnte. 2004 übergab Nintendo die Anteile an Nintendo of America. Nach dem Tod Yamauchis im Jahr 2013 und dem Dahinscheiden seines Nachfolgers Satoru Iwata, der sich ebenfalls um die Seattle Mariners gekümmert hatte, schwand Nintendos Begeisterung für den Verein anscheinend. Der neue Präsident des Unternehmens, Tatsumi Kimishima, kündigte am Ende des aktuellen Investorenmeetings an, dass Nintendo seine Anteile an den Seattle Mariners verkaufen wolle. Eine weitere Zusammenarbeit mit dem Verein sah Nintendo für das Unternehmen als nicht mehr profitabel an. Am 28. April verkündete Nintendo endgültig per Twitter, dass sie ihre Anteile an dem Baseballclub an die anderen Anteilseigner veräußern werden und mit lediglich zehn Prozent der Aktion an dem Verein beteiligt bleiben. Das verwundert viele Fans, da Nintendo bis jetzt eine profitable Kooperation mit dem Baseballclub pflegte. Der Verkauf wird Nintendo knapp 600 Millionen US-Dollar einbringen.

# WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

**861:** Laut Aussagen der Entwickler sollte es in *Animal Crossing: Let's Go To The City* möglich sein, per WiFi-Connection jederzeit die Städte seiner Freunde zu besuchen, auch, wenn diese im Moment gar nicht online waren. Diese Option war in der fertigen Version des Spiels jedoch nicht enthalten.

**862:** Auf einem frühen Artwork zu *Donkey Kong Country* sieht man Donkey Kong in einer Lore fahren, während er einen Helm mit Stirnlampe vorne dran trägt. Jedoch trägt Donkey Kong in keinem Ableger der gesamten Spielereihe jemals einen solchen Helm.

**863:** Captain Falcon besitzt bekanntermaßen eine Pistole. Zum Einsatz kommt die Wumme jedoch in keinem seiner Spiele.

**864:** *Gold Cliff* war damals das allererste Game&Watch-Gerät, welches über eine Speicherfunktion im Spiel verfügte. Dieses tolle Feature brachte jedoch einen Haken mit sich: Aus Speicherplatzgründen wurde dafür auf den obligatorischen B-Mode verzichtet.

**865:** *Kid Icarus* für das NES wurde zeitgleich und mit derselben Engine entwickelt wie *Metroid* und teilte sich viele Spielelemente mit dem Titel. Im Gegensatz zu Samus' Abenteuer wurde das Engels-Abenteuer jedoch in gerade einmal drei Monaten fertiggestellt.

**866:** Kirby trifft in *Kirby's Dream Land 3* in einem Level auf Samus Aran. Diese bittet ihn, ein paar Metroids zu vernichten. Außerdem trifft man im selben Spiel auf den kultigen Nintendo-Roboter R.O.B., dessen Einzelteile man wieder zusammenbauen muss.

**867:** Klopft man im Levelbau-Modus von *Super Mario Maker* ein paar Mal an eine im Level platzierte Türe, so öffnet einer von vielen, teilweise reichlich obskur aussehenden 8-Bit-Marios von Innen die Türe.

**868:** Laut der Trophäenbeschreibung der Gumbas in *Super Smash Bros. Brawl* sind Gumbas gute Baseballspieler und geschickt in Mah-Jongg. Mit dieser Info möge man anstellen, was man möchte.

**869:** Alle vier *Super Mario*-Spiele, die für das 64DD-Laufwerk des N64 erschienen sind, waren Spiele der *Mario Artist*-Reihe.

**870:** Im Game Boy-Rennspiel *F-1 Race* winkt Samus Aran dem Spieler zu, kurz bevor das siebte Rennen beginnt.

# POKÉMON GO:
## NEUE GAMEPLAY-EINDRÜCKE

**Mobile** Beta-Nutzer der Nintendo-App leakt Gameplay-Video ins Internet.

Keine andere Nintendo-Smartphone-App wird dermaßen heiß erwartet wie *Pokémon Go* – verspricht der Titel doch, das süchtig machende Monster-Sammel-Prinzip der Handheld-Rollenspiele per Augmented Reality quasi in die echte Welt zu übertragen. Vor kurzem lief in Australien eine erste Beta-Phase an. Einer der Teilnehmer verstieß gegen Nintendos Verschwiegenheitsvereinbarung und veröffentlichte ein Video auf Youtube, welches Gameplay-Material aus ebenjener Beta zeigt. Die Meinungen der Fans sind gespalten – vom brillant gemachten Debüt-Trailer des Spiels ist das Material doch sehr weit entfernt. *Pokémon Go* erscheint 2016.

# MiiTOMO: SO SCHLÄGT SICH DIE NINTENDO-APP

**Mobile** Trotz anscheinend beeindruckender Erfolge hält sich Nintendo mit Zahlen zum ersten Mobile-Titel bedeckt.

Wie man zur Qualität von Nintendos erster App für Smartphones und Tablets steht, ist Geschmacksache; ein harter Fakt ist jedoch, dass die Download-Zahlen für das via Free2Play-Modell finanzierte, spielerisch aufbereitete Soziale Netzwerk durchaus beeindruckend sind. Anfang Mai knackte *Miitomo* die magische Zehn-Millionen-Marke und sicherte sich in vielen Ländern den ersten Platz bei den Gratis-Downloads. Bezüglich eines anderen Aspekts gibt sich der Mario-Konzern aber sehr zugeknöpft – wie viele Nutzer die App täglich nutzen, will man nämlich nicht verraten. Ob dies aus marktstrategischen Gründen passiert, oder weil schon wieder viele User *Miitomo* den Rücken zugewandt haben, darüber kann nur spekuliert werden. So oder so arbeitet Nintendo intensiv an weiterer Software für Android und iOS.

# MONSTER GAMES
## ARBEITEN AN NEUEM SPIEL

**Biz** Wird es wieder einmal ein Rennspiel?

Eigentlich handelt es sich bei dem Studio Monster Games aus Minnesota um einen unabhängigen Entwickler. Seit dem Release von *Excite Truck* für die Wii im Jahr 2006 arbeitete das Team jedoch trotzdem exklusiv für Nintendo und half zuletzt bei der New-3DS-Umsetzung des Wii-RPG-Hits *Xenoblade Chronicles 3D* aus. Nun jedoch arbeiten die Jungs und Mädels an einem völlig neuen Titel – das geht aus einigen inzwischen gelöschten Tweets des Monster-Games-Mitarbeiters Joshua Ruis hervor. In diesen schreibt er unter anderem, dass er derzeit mit der Entstehung der Spielmodi „Career“ und „Championship“ beschäftigt ist – was wiederum auf ein weiteres Rennspiel des Studios schließen lässt. Wir bleiben am Ball!

# AMIIBO SIND EIN VOLLER ERFOLG

**Wii U/3DS** Nintendos Plastikhelden werfen nach wie vor satte Gewinne für den Konzern ab.

Nintendos aktueller Finanzbericht fördert neue Verkaufszahlen zu den Amiibo zu Tage: Im letzten Geschäftsjahr konnten sage und schreibe 24,7 Millionen Plastikfigürchen an den Handel ausgeliefert werden. Die Amiibo-Karten waren mit 28,9 Millionen Einheiten sogar noch erfolgreicher. Zum Vergleich: Im vorangegangenen Geschäftsjahr waren es „nur“ 10,5 Millionen ausgelieferte Amiibo. In Japan gehen vor allem die *Splatoon*-Amiibo weg wie warme Semmeln – eine satte Million der Tintenfisch-Männlein und -Weiblein fand dort bereits einen neuen Besitzer. Zudem zeigt sich ein interessanter Trend: Wie bei vielen Nintendo-Spielen in der Vergangenheit bleiben die Verkäufe fast duchgehend auf einem konstant hohen Niveau, brechen nach einem starken Release also nicht unvermittelt ein. Ganz egal, wie Nintendos NX-Konsole aussehen wird, ist also davon auszugehen, dass die Amiibo auch dort weiterhin eine große Rolle spielen werden!

# Jetzt abstimmen!

## DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

**Ab sofort bis 10. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 24. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.**

# www.bamaward.de

computec MEDIA

# THE LEGEND OF ZELDA

## 30 JAHRE VOLLER FANTASTISCHER ABENTEUER

2015 war Super Marios Jubiläum dran, nun zieht Langohr Link nach: 30 Jahre ist es her, seit das erste Abenteuer des Hylianers erschien. Wir blicken zurück auf die bekannten und weniger bekannten virtuellen Ausflüge nach Hyrule.

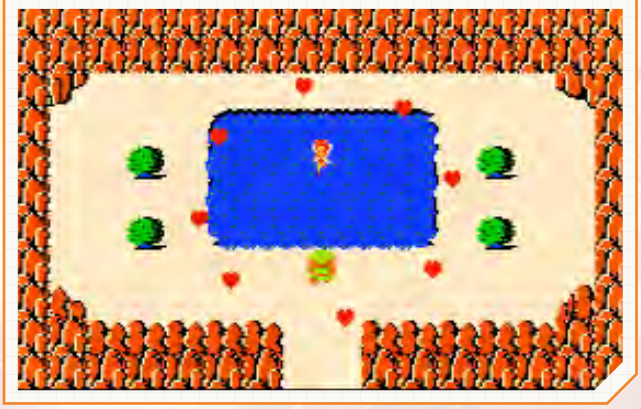
Text von: Lukas Schmid

## THE LEGEND OF ZELDA

**Das Spiel, mit dem alles begann: Der NES-Klassiker legte nicht nur den Grundstein für alle kommenden *Zelda*-Abenteuer, sondern erschuf im Grunde ein völig neues Genre.**

**System:** NES
**Release:** 1986

Es wird oft gesagt, dass die Ideen von Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto häufig aus Beobachtungen im Alltag oder Erinnerungen aus seiner Kindheit stammen. So liebte es der kleine Shigeru etwa, die Höhlen in der Nähe seines Heimatdorfes zu erforschen. Also entschied sich der große Shigeru dazu, um diese Vorliebe herum ein Spiel zu kreieren. *The Legend of Zelda* war geboren! Darin durchstreiften wir nicht nur eine für damalige Verhältnisse gigantische, frei begehbare Oberwelt, sondern eben auch jede Menge unter der Oberfläche verborgene Höhlen, fortan als *Zelda*-Dungeons bekannt. Doch das war bei Weitem nicht das einzige Element des Erstlings, welches auch heute noch Standard in jedem *Zelda*-Spiel ist: Schon damals war es die gelungene Mischung aus Kämpfen und Rätseln, welche den Titel auszeichnet. Mit Schwert, Schild, Bogen und anderen praktischen Helferlein sorgen wir unter Moblins, Like-Likes und Co. für Unruhe, und nur wenn wir die Hinweise um uns herum richtig deuten, erkennen wir, dass wir ein saftiges Stück Fleisch brauchen, um ein hungriges Monster zu füttern und voranzukommen. Nun gut, manche Lösungen der Rätsel sind schon extrem obskur, aber dies sei *The Legend of Zelda* verziehen – schließlich hatte es gerade im Prinzip im Alleingang das Action-Adventure-Genre maßgeblich geformt. Die simple Geschichte, die sich schon damals um Zelda, Ganon und das mystische Triforce dreht, war für damalige Verhältnisse übrigens ebenfalls eine Revolution, denn dermaßen viel Handlungs-Tiefe war bis zu diesem Zeitpunkt quasi unbekannt.



## ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

**Alles neu im zweiten Teil: Ein starker Rollenspiel-Einschlag, massenweise 2D-Abschnitte sowie einige weitere gewagte Design-Entscheidungen zeichnen dieses Spiel aus.**

**System:** NES
**Release:** 1987

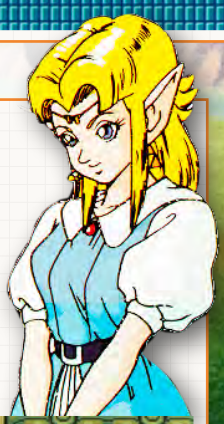
Ein in der Spielebranche oft bemühter Vorwurf ist, dass die Entwickler sich bei Fortsetzungen beliebter Spiele zu sehr auf dem Erfolg des Vorgängers ausruhen und keinerlei Innovation bieten. Nun, *Zelda II: The Adventure of Link* konnte und kann man diesen Vorwurf definitiv nicht machen – und dennoch bekam Nintendo für die Fortsetzung, die gemeinhin als der vielleicht schlechteste *Zelda*-Hauptteil gilt, von Fans ganz gewaltig auf den Kopf. Massenweise Rollenspiel-Elemente, eine extrem simpel gestaltete Oberwelt, ansonsten 2D- statt wie zuvor isometrisches Gameplay und ein Schwierigkeitsgrad, der mit zu den härtesten auf dem NES zählt – dies alles war dann wohl doch nicht das, was sich die Fans von Links zweitem Ausflug nach Hyrule erwartet hatten. Dabei war das Spiel an und für sich ziemlich gelungen: Noch mehr als zuvor stand es uns frei, in welcher Reihenfolge wir die verschiedenen Gebiete erforschen wollten, die Rätsel waren knifflig, aber im Kern logischer als zuvor, und das Kampfsystem erlaubte überraschend viel Varianz, sobald man sich erst einmal damit auseinandergesetzt hatte. Die Geschichte war zudem erneut im Kern simpel, aber durchaus ansprechend. Wie schon der Erstling führte *The Adventure of Link* zudem Elemente ein, die auch in späteren Teilen von Bedeutung sein würden; die Namen der Dörfer (Rauru, Ruto, Saria und Mido) dürften Kennern von *Ocarina of Time* bekannt vorkommen und als letzter Boss erwartet uns kein Geringerer als der heutzutage ikonische und in mehreren Spielen erneut bemühte Schattenlink. Manche Fortsetzungen wie *Link's Awakening* griffen zwar auf Ideen des Spiels wie die 2D-Ansicht zurück, trotzdem sollte der Quasi-RPG-Ausflug eine Ausnahme bleiben.

## THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

**Der wahre Beginn einer Legende: Mit mehr Hardware-Power unter der Haube entpuppte sich das dritte *Zelda*-Abenteuer als epischer als alles, was man bis dato gesehen hatte. Und es ist bis heute ein zeitloses Meisterwerk.**

**System:** SNES/GBA
**Release:** 1991/2002

Jetzt aber: Der dritte Teil der Reihe für das SNES kehrte zum Ansatz des Serien-Debüts zurück, nutzte aber die Möglichkeiten der neuen Hardware, um das Spielprinzip und die Präsentation an allen Ecken und Enden zu verbessern. Zudem stellten die Entwickler ein toll erzähltes Abenteuer auf die Beine, so gewaltig, wie man es bis dato noch niemals erlebt hatte. Für zahlreiche Serien-Liebhaber ist *A Link to the Past* noch heute das beste *Zelda*-Spiel aller Zeiten, und tatsächlich hat es auch 2016 nur wenig von seiner Brillanz eingebüßt. 2002 folgte eine Umsetzung für den GBA, welche einige Verbesserungen bereithielt und gemeinhin als die ultimative Version des Titels gilt.



**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„*The Legend of Zelda* hat meine Spiele-Leidenschaft geprägt wie keine zweite Serie."**

Eigentlich bin ich ja ein Spätberufener: Da ich, bedingt durch meinen Vater, als Sega-Spieler aufgewachsen bin, kam ich tatsächlich erst mit *Ocarina of Time* das erste Mal in Kontakt mit *The Legend of Zelda*. Das absolut einzigartige N64-Meisterwerk verfehlte seine Wirkung aber nicht und wandelte mich vom bis dato Sonic-Liebhaber endgültig zu einem Anhänger des Mario-Konzerns! Die riesige, frei begehbare Welt! Das absolut unvergleichliche Spielgefühl! Die episch erzählte Geschichte! Und erst die Grafik – wow! Alle vier zuvor erschienenen *Zelda*-Abenteuer wurden nach *Ocarina of Time* in kürzester Zeit nachgeholt und seit damals habe ich mir natürlich auch keinen *Zelda*-Titel entgehen lassen und sogar die meisten Spin-offs gespielt. Ich würde so weit gehen, zu sagen, dass ich zwar vor *Ocarina of Time* bereits Spiele gespielt habe; aber erst das N64-Abenteuer machte mich zu einem Spieler.

**MEIN GRÖSSTER ZELDA-MOMENT**
Da gibt es viele! Besonders in Erinnerung geblieben ist mir aber mein erstes Aufeinandertreffen mit Bongo-Bongo im Schattentempel in *Ocarina of Time*: Adrenalin pur!

## THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

**Es geht auch in Klein – und in Schwarz-Weiß: *Link's Awakening* transportierte das Spielgefühl von *A Link to the Past* auf den Game Boy – mit beeindruckendem Ergebnis.**

**System:** GB/GBC
**Release:** 1993/1998

*A Link to the Past* hatte die Herzen der Spieler im Sturm erobert. Aber wenngleich das SNES sich sehr gut verkaufte, gab es da ein kleines Gerät, dessen Absatzzahlen der Heimkonsole noch deutlich davonliefen – wir reden natürlich vom Game Boy. Auch hier musste also ein *Zelda*-Ableger her und der erschien 1993 und hörte auf den Namen *Link's Awakening*. Nicht nur die überraschend melancholische und philosophisch angehauchte Geschichte, die sich darum dreht, was Traum und was Realität ist, zeichnete den Titel aus; vor allem gelang es ihm, das Spielprinzip des auf deutlich stärkerer Hardware laufenden SNES-Ablegers ziemlich kompromissfrei auf den monochromen Handheld-Bildschirm zu übertragen. Die Insel Cocolint entpuppte sich als große Spielwelt, gespickt mit versteckten Geheimnissen, die Dungeons waren gelungen wie eh und je und die Mischung aus Kämpfen und Rätseln funktionierte trotz Zwei-Knopf-Steuerung ganz tadellos. Übrigens ist *Link's Awakening* das erste Spiel der Reihe (abgesehen von *BS The Legend of Zelda* – dazu mehr im Extrakasten zu den Spin-offs), welches mit einem Remake geadelt wurde, denn 1998 erschien eine mit Farbe versehene und um einen Dungeon und weitere Zusatzinhalte bereicherte Game-Boy-Color-Fassung des Abenteuers. Der Trend zur Neuauflage hält bis heute an, wie 2015 *Majora's Mask 3D* und 2016 *Twilight Princess HD* bewiesen.

## THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

**Ein Zeitlimit, Masken statt Items und eine ungemein düstere Atmosphäre: Neben *Zelda II: The Adventure of Link* ist *Majora's Mask* das vielleicht ungewöhnlichste *Zelda*-Abenteuer.**

**System:** N64/3DS
**Release:** 2000/2015

Am zugrunde liegenden Gameplay selbst änderte sich in Links zweitem 64-Bit-Ausflug relativ wenig: Die Mischung aus Oberwelt, Dungeons, Kämpfen und Rätseln ließ Nintendo weitestgehend unangetastet. Das ganze Drumherum jedoch kam in *Majora's Mask* deutlich anders daher, als wir das von der Reihe gewohnt waren. So hatten wir nur drei virtuelle Tage Zeit, um das Spiel zu lösen; anschließend ging die Welt unter. Wumms. Nun gut, dank der Ocarina der Zeit konnten wir die drei Tage immer wieder erleben, aber die extrem düstere Atmosphäre, die sich durch den drohenden Tag des jüngsten Gerichts ergab, war dennoch einzigartig; ebenso der starke Fokus auf Masken, die uns teils in Gestalt von Zora, Deku und Gorone einzigartige Fähigkeiten verliehen und teils notwendig waren, um in den ungemein zahlreichen Nebenquests voranzukommen. Da verziehen wir es dem Spiel gerne, dass die Hauptgeschichte mit nur vier Dungeons relativ kurz daherkam. Im vergangenen Jahr erschien das 3DS-Remake und zeigte durch viele smarte Anpassungen, wie eine gute Neuauflage auszusehen hat.

## THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

**Wer zu den coolen Jungs zählen wollte, musste auf dem N64 ein 3D-Abenteuer erleben. So auch Link – und das Ergebnis gilt nicht ohne Grund als eines der besten Spiele aller Zeiten.**

**System:** N64/3DS
**Release:** 1998/2011

Jetzt sind wir also an jenem Punkt in der Videospiele-Geschichte angekommen, an dem *The Legend of Zelda* endgültig dem „Legend" im Namen gerecht wurde: Bis zum heutigen Tage handelt es sich bei *Ocarina of Time* um das für viele Spieler nicht nur beste Spiel der Reihe, sondern um eines der besten Spiele aller Zeiten. Die exorbitant hohen Wertungsschnitte auf Seiten wie Metacritic oder Gamerankings sprechen Bände. Dem Titel gelang im ersten Anlauf mit Bravour das, woran viele andere Serien gnadenlos scheiterten: Es transportierte das Gameplay des isometrischen 16-Bit-Vorgängers ungemein gelungen in die dritte Dimension, setzte gleichzeitig an mehreren Fronten neue Maßstäbe und schuf Standards, die sich bis heute gehalten haben: Das Anvisieren von Gegnern und Objekten gab es vor *Ocarina of Time* schlicht und ergreifend nicht! Die Spielwelt war für damalige Verhältnisse gigantisch, das Kampfsystem erlaubte unerhört viel Finesse, die neuen und bekannten Items erlaubten es uns, nach und nach immer mehr Bereiche des Spiels zu erforschen, die Dungeons boten die richtige Mischung aus Anspruch und Action und, und, und. Geradezu überwältigt waren wir auch von der cineastischen Präsentation des Spiels, die es so noch in keinem anderen Abenteuer gegeben hatte und die dem Gefühl, einen spielbaren Film vor sich zu haben, erstmals im Ansatz nahe kam. Alle Elemente des Spiels griffen perfekt ineinander – dabei ist *Ocarina of Time* aber noch so, so viel mehr als nur die Summe seiner Teile: Niemals werden wir den Moment vergessen, als wir das erste Mal den Kokiri-Wald verließen und sich die scheinbar endlose Weite der Hylianischen Steppe vor uns auftat; noch immer läuft uns ein wohliger Schauer über den Rücken, wenn wir Prinzessin Zeldas und Impas Flucht aus dem Schloss von Hyrule miterleben und sich Ganondorfs Pferd vor unserem Helden aufbäumt; für immer wird es uns in Erinnerung bleiben, wie wir in Gestalt von Link das erste Mal das Master Schwert aus dem Sockel in der Zitadelle der Zeit zogen. Auch wenn die Nachfolger gerade spielerisch noch viele Aspekte der *Zelda*-Formel verfeinerten, hat sich dieses N64-Meisterwerk seinen Platz in der Spiele-Ruhmeshalle redlich verdient. 2011, relativ bald nach dem Release des Handhelds, erschien die grafisch ordentlich aufgemotzte und spielerisch ebenfalls verbesserte 3DS-Umsetzung des Abenteuers und erlaubte es uns, *Ocarina of Time* noch einmal zu erleben. Doch egal in welcher Fassung: Es hat definitiv nichts von seinem Glanz verloren.

## THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/ORACLE OF SEASONS

**Was die Pokémon können, kann Link schon lange: 2001 erschien für den Game Boy Color nicht nur ein *Zelda*-Abenteuer, sondern gleich zwei landeten im Modulschacht. Das Tolle: Dabei handelte es sich um grundverschiedene Spiele!**

**System:** GBC
**Release:** 2001

Wir schummeln und schreiben an dieser Stelle über zwei Spiele auf einmal. Es sei uns aber verziehen, denn *Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons* schnitten sich eine Scheibe von *Pokémon* ab und erschienen am selben Tag im Jahre 2001 für den Game Boy Color. Die Gemeinsamkeiten gingen aber noch weiter, denn mittels Passwort-System konnten wir diverse Items und andere Elemente zwischen den beiden Abenteuern hin- und hertauschen. Abgesehen davon waren die Spiele aber voneinander völlig unabhängig, erzählten eigene Geschichten, boten verschiedene Oberwelten und mit einem Zeitreise-Feature respektive einem Stab, mit dem wir die Jahreszeiten ändern konnten, auch verschiedene Gameplay-Ideen. In *Oracle of Ages* liegt es an uns, im Lande Lanbrynna das Orakel der Zeit, Nayru, vor dem fiesen General der Finsternis Onox zu erretten. In *Oracle of Seasons* landen wir hingegen im Lande Holodrum und es ist das Orakel der Jahreszeiten, Din, das unsere Hilfe braucht, um dem eiskalten Griff der Hexenmeisterin Veran zu entgehen. Um das zu schaffen, müssen wir das jeweilige Land in verschiedenen Epochen beziehungsweise Jahreszeiten besuchen und uns wie üblich neben der Oberwelt auch noch durch kniffl ige Dungeons schlagen. Bezüglich des Spielprinzips und auch der Grafik orientieren sich beide Titel stark an *Link's Awakening DX*, der Game-Boy-Color-Neuauflage des Game-Boy-Klassikers, und bieten zum Beispiel auch ab und an eingestreute 2D-Abschnitte. Die beiden Abenteuer kommen aber noch einen ganzen Zacken umfangreicher, komplexer und schwieriger daher. Wer das wahre Ende der *Oracle*-Saga sehen will, der kommt übrigens nicht darum herum, beide Titel durchzuspielen; ebenfalls per Passwort-Austausch ist es uns nur dann möglich, dem finalen Boss gegenüberzutreten. Obwohl die *Oracle*-Spiele niemals den Bekanntheitsgrad anderer *Zelda*-Ableger erlangt haben, können sie defi nitiv mit deren Brillanz mithalten – und das, obwohl sie nicht einmal direkt von Nintendo entwickelt wurden. Stattdessen kümmerte sich das Capcom-Studio Flagship um die Entstehung der Handheld-Ausflüge.

## ABENTEUER ABSEITS DER SPIELE

**Auf eine Hollywood-Verfilmung rund um den spitzohrigsten Helden der Welt warten wir nach wie vor. In anderen Medien ist er hingegen schon lange zu Hause.**

Tatsächlich ist Link abseits der Spielewelt nur relativ wenig in anderen Medien unterwegs. Einen Namen gemacht haben sich aber defi nitiv die diversen Mangas zu den Spielen, welche zumeist deutlich erweitert die Geschichten der Titel nacherzählen. Meistens erscheinen die Comicbücher auch auf Deutsch – ein Besuch beim Fanshop eigener Wahl lohnt sich also! Einen gewissen Ruhm erlangte auch die 1989 produzierte, dreizehn Episoden umfassende *Zelda*-TV-Serie, welche abseits einiger Elemente aus den ersten beiden Teilen aber recht weit vom Stil und der Atmosphäre der Spiele entfernt war und sich als eher unfreiwillig lustig entpuppte. Sollte man aber trotzdem gesehen haben!

## THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

***The Legend of Zelda* ist ein realistisch angehauchtes Spiel, was den Grafikstil betrifft – dieser Grundsatz galt bis zum Release von *The Wind Waker*. Das Gamecube-Abenteuer krempelte den bekannten Serien-Look nämlich kurzerhand um und wirkte wie ein spielbarer Cartoon!**

**System:** GC/Wii U
**Release:** 2003/2013

Nach zwei N64-Abenteuern stand 2003 (in Japan bereits 2002) der Wechsel zur nächsten Hardware-Generation an. Nach einer realistisch angehauchten Tech-Demo auf der Spaceworld 2000 im Stil von *Ocarina of Time* hatte sich aber wohl niemand erwartet, dass der erste Gamecube-Ausflug des grünbemützten Helden so aussehen würde: *The Wind Waker* offenbarte sich im Grunde als spielbarer Cartoon, der zuckersüße Figuren mit ungemein expressiver Mimik bot. Die eine Hälfte der Fans fand's toll, die andere schrie Zeter und Mordio. Es brauchte noch viele Jahre, bis sich die Spielegemeinde darauf einigen konnte, dass der Stil für das, was *Wind Waker* sein wollte, eigentlich wie die Faust aufs Auge passte. Dabei änderte sich bezüglich des Gameplays wieder einmal gar nicht so viel, die Gestaltung der Dungeons war, wenngleich weniger anspruchsvoll als gewohnt, wieder einmal sehr hochwertig; dazwischen erforschten wir allerdings nicht vom Rücken Eponas aus die Spielwelt, sondern begaben uns mittels unseres Bootes, des Roten Leuenkönigs, durch eine überflutete Welt, in der meist winzige Inseln den Menschen als letzte Zuflucht dienten. Der Grund für diese Überflutung findet sich in der ungemein emotionalen und gut erzählten Geschichte des Spiels. Wie gut der Grafikstil sich gehalten hat, bewies 2013 das Wii-U-Remake.

**MEINUNG**
Benjamin Kegel

**„Dieser Zelda ist echt berühmt, oder?"**

Wow, jetzt musste ich mich aber gerade echt schnell ducken! Kaum zu glauben, wie gut Marco, Lukas und Viktor gleichzeitig mit Dingen werfen können :D! Wer die N-ZONE schon länger liest, weiß, dass ich nicht gerade der größte *Zelda*-Fan bin, was aber allein an meinen persönlichen Genre-Vorlieben liegt. Trotzdem verbinde ich mit Links Abenteuern herrliche Erinnerungen. Zum Beispiel mein Staunen über den deutschen Bildschirmtext in *A Link to the Past* – damals war das noch etwas ganz Besonderes! Auch *Link's Awakening* hat mich lange Zeit begleitet – mit ihm habe ich die 13 Stunden lange Urlaubsfahrt mit der Familie nach Holland überbrückt. Das wäre sonst todlangweilig geworden! Am meisten ist mir aber noch *Ocarina of Time* im Gedächtnis. Das bekam ich seinerzeit zu Weihnachten geschenkt und fand es erst mal nicht so toll, bis dann …

**MEIN GRÖSSTER ZELDA-MOMENT**

… eintrat! Mein Bruder sah mir nämlich beim Zocken von *OoT* zu und war völlig aus dem Häuschen. Also hab ich ihn spielen lassen und zugeschaut. Er hat sich damals sehr gefreut!

## THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

**Es geht noch kleiner als auf dem Bildschirm des GBA: In diesem Abenteuer schrumpft Link nämlich auf Ameisengröße. Der Spaß ist dennoch gewaltig!**

**System:** GBA
**Release:** 2004

Nachdem sie mit den beiden *Oracle*-Spielen bereits bewiesen hatten, dass sie es draufhaben, durften die Jungs und Mädels von Flagship bei T*he Legend of Zelda: Minish Cap* noch einmal ran. Vor allem eines zeichnet diesen ersten und einzigen GBA-exklusiven Helden-Ausflug aus: Die wunderschöne isometrische Grafik, die für viele Fans nach wie vor als eine der gelungensten der gesamten *Zelda*-Serie gilt. Ansonsten war das Abenteuer zwar nicht ganz so revolutionär, aber ein ungemein rundes, gelungenes *Zelda*-Erlebnis, welches wieder mal vor Abwechslung, Charme und Kreativität nur so strotzte. Diesmal trafen wir Link und Zelda als Kindheitsfreunde an, die miterleben, wie Bösewicht Vaati – bekannt aus den *Four Swords*-Spielen – Chaos ins Land Hyrule bringt. Noch schlimmer, er verwandelt Zelda in eine Steinstatue. Link macht sich natürlich unverzüglich auf, um sie zu retten, und trifft dabei auf die seltsame, mützenförmige Kreatur Ezelo. Diese macht es sich auf dem Heldenhaupt gemütlich und ermöglicht es Link, auf Ameisengröße zu schrumpfen. Im Kleinformat trifft Link nicht nur auf das legendäre Volk der Minish, das sich wie Wichtelmännchen um die Probleme der Menschen kümmert, ihm tut sich auch eine völlig neue Welt auf. Der Wechsel zwischen Groß und Klein wurde im Spielverlauf natürlich sehr clever für Rätsel genutzt und ermöglichte es, ein und dasselbe Areal auf völlig unterschiedliche Art und Weise darzustellen. Zwar war das ganze Spektakel relativ schnell vorbei; in dieser Zeit wurde man aber ungemein gut unterhalten.

## THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

***Wind Waker* war das erste, aber nicht das einzige Spiel, in dem wir Link in Cartoon-Optik durch die Gegend jagen und Bötchen fahren durften. Auch am DS klappte das prima!**

**System:** DS
**Release:** 2007

Mit dem Grafikstil von *The Wind Waker* hatte sich Nintendo wie erwähnt nicht nur Freunde gemacht. Die Entwickler hielten aber an ihrer Design-Entscheidung fest und veröffentlichten mit *Phantom Hourglass* ein DS-Abenteuer, welches den Stil des Gamecube-Spiels fortsetzte. Ebenfalls wieder mit an Bord: Bootsfahrten auf der virtuellen See – hardwarebedingt nur auf vier anstatt auf 49 Meeresquadranten, aber immerhin. Diese waren dafür umso mehr vollgestopft mit Geheimnissen aller Art und kleinen und großen Inseln, die wir erforschen konnten. Anstatt frei das kühle Nass zu befahren, zeichneten wir unsere Routen übrigens vor, woraufhin unsere dampfbetriebene Nussschale dem Pfad automatisch folgte und wir uns nur noch um die Bordkanone kümmerten. Aber nicht nur auf See kam der Touchscreen zum Einsatz: Abgesehen von einem Schultertasten-Shortcut steuerten wir das gesamte Spiel ausschließlich mit dem Stylus! Link steuern, das Schwert und Items benutzen, durch die Gegend rollen und mehr – hört sich nicht so an, als wäre es möglich, tatsächlich ging das Steuerungskonzept aber gut auf. Eine alternativ angebotene Tastenbelegung hätten wir zwar begrüßt, vermissten sie aber auch nicht wirklich. Die *Zelda*-Formel kam auch mit Touch-Bewegung zum Tragen und der Mix aus Kämpfen, Rätseln und mehr funktionierte gut. Etwas sauer stießen uns lediglich einige unnötige Simplifizierungen auf: So sammelten wir nun ganze Herzcontainer anstatt Herzteile, die Dungeons waren weniger verwinkelt aufgebaut und abseits des Hauptweges gab es auf den Inseln oftmals nicht allzu viel zu sehen. Dafür war im Zusammenspiel mit der hübschen Cartoon-Grafik die putzige Präsentation sehr gut gelungen und sorgte für jede Menge Lacher auf hoher See.

## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

**Gerade erst ist *Twilight Princess* als HD-Neuauflage für Wii U erschienen und erfreut eine neue Generation an Fans. Aber schon vor zehn Jahren war es ein episches Abenteuer.**

**System:** GC/Wii U
**Release:** 2006/2016

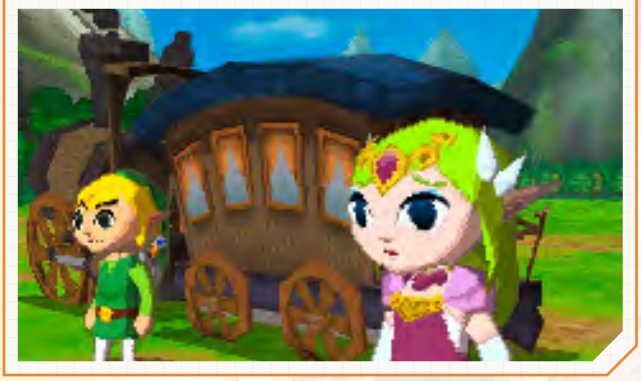
Wir könnten es uns an dieser Stelle einfach machen und sagen: Wer mehr zu *Twilight Princess* wissen möchte, der hole die N-ZONE-Ausgaben 03/2016 und 04/2016 aus dem Regal und lese unsere umfangreiche Vorschau respektive unseren Test zum HD-Remake des Abenteuers für Wii U. Dank dieser Neuauflage dürfte das Abenteuer den meisten Fans wohl noch gut im Gedächtnis sein. Die Neuauflage motzte die Grafik des Spiels auf und hatte auch spielerisch die ein oder andere Verbesserung zu bieten. Aber schon das Original für den Gamecube und die Wii war ein ziemlich gelungener Fantasy-Ausflug. Wieder einmal verschlägt es uns in Gestalt eines spitzohrigen Jungspunds – den wir, da wir Gewohnheitstiere sind, wie immer Link nennen –nach Hyrule und erleben ein episches Abenteuer. Eigentlich friedlich unserem Farmerleben frönend, werden wir durch den Angriff gemeingefährlicher Schattenwesen aus einer anderen Dimension nämlich in ein Abenteuer gezogen, in dem nicht weniger auf dem Spiel steht als das Schicksal der Welt. Die Sache hat nur einen Haken: Zu Beginn des Abenteuers sieht sich Link nämlich ganz im Geiste von Kafkas *Die Verwandlung* mit der unangenehmen Situation konfrontiert, bedingt durch den Einfluss der Schattenwesen plötzlich in Wolfsgestalt durch die Welt zu wandeln. Zum Glück steht ihm das mysteriöse Schattenwesen Midna bei, die zwar eigene Pläne zu verfolgen scheint, ihm aber wieder zurück zu seiner alten Gestalt verhilft und sich mit ihm aufmacht, um Hyrule – und natürlich auch mal wieder Prinzessin Zelda –zu retten. Abseits des Features, dass wir uns in einen Wolf verwandeln können, entpuppt sich *Twilight Princess* als wahnsinnig gelungenes, aber auch sehr klassisches *Zelda*-Abenteuer, mit einer recht großen Oberwelt, über die wir reiten und die wir erforschen können. Hinzu kamen eine stattliche Anzahl Dungeons sowie eine vergleichsweise düstere Atmosphäre und Geschichte. Etwas sparsam waren die Entwickler lediglich bezüglich der Nebenaufgaben; abseits einiger nett gemachter Minispiele und zahlreicher Dinge, die wir sammeln können, gibt es in dieser Hinsicht wenig zu tun. Mit gut 30 Stunden Spielzeit für die Hauptgeschichte wollen wir uns aber dennoch nicht beschweren. Ein absolutes Highlight des Spiels stellt definitiv Midna dar, welche nach der tendenziell nervigen Navi aus *Ocarina of Time* und mit Blick auf die völlig in den Sand gesetzte Phai aus *Skyward Sword* erfrischend keck, sympathisch und gut geschrieben daherkommt. Schön! Wer trotz der Wii-U-Neuauflage unbedingt das Original erleben will, dem raten wir dringend zur Gamecube-Fassung: Die Bewegungssteuerung der Wii-Variante wirkt aus heutiger Sicht nämlich ungemein aufgesetzt und teilweise störend.

## THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

**Was ist der nächste logische Schritt nach einem Abenteuer auf hoher See? Anscheinend eines auf Eisenbahnschienen – zumindest, wenn man Nintendos Logik folgt.**

**System:** DS
**Release:** 2009

Link ist ein Hansdampf in allen Gassen – was liegt da also näher, als den Helden in eine Dampflokomotive zu setzen? Einiges, ohne jede Frage – Nintendo tat dies 2009. Das Sequel zu *Phantom Hourglass* funktionierte nach einem ähnlichen Prinzip, das uns diesmal nicht Routen aufs Wasser malen, sondern unseren Pfad auf einem verzweigten Schienennetz auswählen ließ. Wie im Vorgänger gab es auch hier einen zentralen Tempel, zu dem wir immer wieder zurückkehrten – ein dermaßen nerviges Zeitlimit wie in *Phantom Hourglass* war in dem Dungeon aber zum Glück nicht mit an Bord. Als neues und leider etwas misslungenes Spielelement fand sich die Panflöte, mit der wir wie in *Ocarina of Time* oder *Majora's Mask* selbst Melodien spielen konnten. Das geschah via Mikrofon – und klappte nicht immer zuverlässig, was für ordentlich unnötigen Frust sorgte.



## THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

**Ist es nun ein Remake von *A Link to the Past*, eine Neuinterpretation oder ein völlig neues Spiel? Ganz egal, denn vor allem ist der 3DS-Titel eines: Unheimlich gelungen!**

**System:** 3DS
**Release:** 2013

Das aktuellste *Zelda*-Abenteuer, bei dem es sich nicht um ein Remake handelt, erschien 2013 für den Nintendo 3DS – wobei, inwieweit *A Link Between Worlds* wirklich ein neues Spiel ist, sei dahingestellt. Die Oberwelt und viele Design-Elemente wurden direkt aus *A Link to the Past* übernommen und der Name verrät ja auch bereits, dass wir es hier mehr oder minder mit einer Neuinterpretation des SNES-Meisterwerks zu tun haben. Was wir in der bekannten Welt zu tun haben und was sich darin alles versteckt, ist aber völlig neu: So befinden sich die Dungeons etwa weiterhin an den bekannten Orten, die Tempel selbst wurden aber völlig neu gestaltet. Zudem können wir einen Großteil davon in beliebiger Reihenfolge absolvieren, da wir die meisten unserer Items nun nicht mehr in den Dungeons finden, sondern in einem Shop mieten oder gegen höhere Gebühr kaufen können. Dadurch erlaubt *A Link Between Worlds* sehr viel Dynamik im Spielverlauf – was allerdings ein bisschen auf Kosten des Anspruchs geht. Im Grunde sind nämlich alle Dungeons gleich schwierig, weil sie nicht aufeinander aufbauen können. Dafür sind sie aber toll gestaltet – und ein neues Gameplay-Feature, das es dem Helden erlaubt, als Zeichnung an Wänden entlang zu laufen, ermöglicht mannigfaltige neue Rätsel. Definitiv einer der besten Titel für den 3DS!

## THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

**Anstatt einer offenen Welt gab es abgetrennte Gebiete, wieder einmal einen neuen Grafikstil und vor allem eines: Bewegungssteuerung. Bis heute spaltet Links Wii-Ausflug die Gemüter.**

**System:** Wii
**Release:** 2011

Als die Wii angekündigt wurde, wollten alle Fans natürlich vor allem eines: Ein *Zelda*-Spiel, bei dem man die Schwertbewegungen eins zu eins ins Spiel übertragen kann! Bei *Twilight Princess* haute das bekanntermaßen noch nicht so recht hin, was primär an der nicht genügend ausgefeilten Technik der Wii-FB lag. Einige Jahre später und dank Wii Motion Plus wurde diese frühe Vision in *Skyward Sword* aber endlich Realität, und das Ergebnis war … zwiespältig. Die Bewegungssteuerung funktionierte meist, aber nicht immer, und die Momente, in denen sie aussetzte, entschieden in den Gefechten leider oft über Sieg oder Niederlage. Mit Grauen denken wir zurück an den Kampf gegen den Piratenkapitän am Sandschiff, der uns aufgrund der misslungenen Bewegungserkennung viel mehr Nerven kostete als nötig. Aber auch sonst wurde die Bewegungssteuerung auf Teufel komm raus in jeden Bereich des Spiels hineingestopft und sorgte dafür, dass so manch eigentlich simple Aktion zur unnötigen Geschicklichkeitsaufgabe verkam. Doch damit hörten die Probleme von *Skyward Sword* leider nicht auf: Statt einer offenen Spielwelt gab es diesmal voneinander abgetrennte Bereiche, zu denen wir mit unserem Reitvogel von einer Welt über den Wolken aus gelangen; theoretisch interessant, in der Praxis war dieses Luftreich aber fast vollkommen leer und bot kaum einen Grund, es zu erforschen. Die verschiedenen Areale verlangten zudem wahnsinnig viel Backtracking, ohne sich jemals groß zu verändern, und anstatt anspruchsvoller Rätsel gab es oftmals nervige Sammelaufgaben. Damit sei nicht gesagt, dass *Skyward Sword* kein gutes Spiel war; es war lediglich angesichts der hohen *Zelda*-Standards eine kleine Enttäuschung. Wenn wir in den Dungeons unterwegs waren, schien die Genialität des Spiels wirklich durch und ließ uns den mauen Rest kurzzeitig vergessen. Grafisch entpuppte sich der Titel zudem als ungewöhnlich, aber durchaus ansprechend, und die zeitliche Setzung vor allen anderen *Zelda*-Spielen erlaubte einige interessante Einblicke in die Entstehung Hyrules.

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Ohne die *Zelda*-Reihe sähe die heutige Spielelandschaft ganz anders aus!"**

Meinen ersten Kontakt mit der Reihe hatte ich mit *A Link to the Past*, doch zum *Zelda*-Fan bekehrte mich erst *Ocarina of Time*. Die fabelhaften Dungeons, die beeindruckende Optik, die tollen Charaktere und vor allem die beeindruckende 3D-Welt haben es mir absolut angetan. Mit der grandiosen Mischung aus epischem Abenteuer, einer frei erkundbaren Spielwelt und cleveren Rätseln prägte Nintendo das Action-Adventure-Genre nachhaltig.

**MEIN GRÖSSTER ZELDA-MOMENT**

Für mich ist das ein Gleichstand zwischen dem Erlangen des Masterschwerts in *A Link to the Past* und dem Moment, wenn Link in *Ocarina of Time* erstmals seine erwachsene Gestalt annimmt.

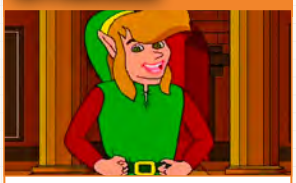
## NEBENHELD: DIE WICHTIGSTEN ZELDA-SPIN-OFFS

**_The Legend of Zelda: Tri Force Heroes_ und _Hyrule Warriors: Legends_ sind die aktuellsten Spiele in einer langen Liste an _Zelda_-Spin-offs und anderen Spielen, die nur peripher mit den Action-Adventure-Ablegern zu tun haben. Wir stellen die wichtigsten davon vor und verraten, von welchen man auch als großer Fan der Serie unbedingt die Finger lassen sollte!**

### THE LEGEND OF ZELDA GAME&WATCH

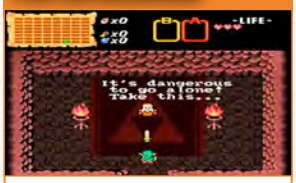
Schon vor seinen DS-Abenteuern war Link 1989 auf einem Game&Watch-Gerät auf zwei Bildschirmen unterwegs und erlebte mittels LCD-Animationen sehr simple Abenteuer. Ein ähnlich geartetes Spiel erschien in den USA 1989 und in Europa 1992 als sogenannte Game Watch, die man sich um den Arm schnallen konnte. Zudem zeigt das Ding die Zeit an!

### THE LEGEND OF ZELDA CD-i-ABLEGER



_Link: The Faces of Evil_, _Zelda: The Wand of Gamelon_ und _Zelda's Adventure_. Diese drei 1993 beziehungsweise im Fall von _Zelda's Adventure_ 1995 erschienenen Spiele für Philips CD-i-Konsole treiben Fans der Serie noch heute den Angstschweiß auf die Stirn. Nintendo entwickelte die Titel nicht selbst, sondern vergab nur die Lizenzen, was in drei dermaßen katastrophal schlechten Titeln resultierte, dass Nintendo ihre Existenz heutzutage quasi leugnet – aus gutem Grund.

### BS THE LEGEND OF ZELDA FÜR SATELLAVIEW




Eingefleischte Fans wissen's natürlich, alle anderen dürften davon überrascht sein, dass tatsächlich eine grafisch aufgebohrte 16-Bit-Version des ersten _Zelda_-Abenteuers existiert. _BS The Legend of Zelda_, wie das 1995 nur in Japan veröffentlichte Ding heißt, erschien exklusiv für den Satellaview-Aufsatz des SNES und ermöglichte es, mit einer Art früher Version des Internets bestimmte zusätzliche Daten nachträglich ins Spiel zu übertragen – revolutionär! 1997 wurde dasselbe Prinzip auf eine _BS_-Version von _A Link to the Past_ umgelegt. In beiden Abenteuern spielte man übrigens nicht Serien-Protagonisten Link, sondern einen neuen Helden.

### THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

2002 erschien das erste _Four Swords_-Abenteuer als Mehrspielermodus der GBA-Version von _A Link to the Past_. 2004 wandelte Nintendo das Konzept in ein eigenständiges Spiel um und veröffentlichte _Four Swords Adventure_s für den Gamecube. In beiden Spielen sind wir mit bis zu drei menschlichen Mitspielern unterwegs und kämpfen und rätseln als Helden-Quartett und die Wette. 2011 folgte ein DSi-Remake des ersten Teils.

### LINK'S CROSSBOW TRAINING



Wir schreiben das Jahr 2007 und die Wii erobert gerade die Welt im Sturm. Der primäre Grund: Die Wii-FB, welche Bewegungen halbwegs akkurat auf dem Bildschirm umsetzt – ein Konzept, dass viele Hersteller dazu veranlasst, scheinbar die Immersion steigernde Plastikschalen für den Controller zu veröffentlichen. Auch Nintendo selbst lässt sich dieses Geschäft nicht entgehen und bringt den Wii-Zapper auf den Markt, eine Pistolen-Schale, in der die Wii-FB platziert wird. Im Paket mit dem Zapper wird _Link's Crossbow Training_ verkauft. Angesiedelt im _Twilight Princess_-Universum, ziehen wir als Link durch virtuelle Schießbuden und ballern auf Feinde, Zielscheiben, Kürbisse und mehr. Und das, warum auch immer, mit einer Armbrust – einem Item, das es in _Twilight Princess_ nicht einmal gibt. Trotzdem macht die Hyrule-Schießbude überraschend viel Spaß!

### TINGLES DURCHGEKNALLTE ABENTEUER



Warum auch immer, irgendein Mensch bei Nintendo erachtete es als gute Idee, ***Zelda***-Weirdo Tingle eine Reihe von eigenen Spielen zu spendieren: _Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland_ erschien 2007 für den DS und war ein gelungenes, aber ungemein schräges Action-Adventure. Es folgten (ab dann nur noch Japan-exklusiv) eine um Tingle „angereicherte" Version von _Balloon Flight_, ein DSi-Download, der mit diversen Anwendungen wie einem Taschenrechner und einer Stoppuhr aufwartete und 2009 schließlich eine Fortsetzung zu _Freshly Picked Tingle's Rupeeland_. Inzwischen jedoch ist es ruhig um den grünen Sonderling.

### THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES



Der geistige Nachfolger zu den _Four Swords_-Spielen erschien 2015 für den 3DS. Anstatt mit vier, sind wir diesmal nur mit drei Helden unterwegs, und als neues Feature können sich die Helden gegenseitig Huckepack nehmen sowie durch die Gegend werfen, um Rätsel zu lösen. Obwohl ganz nett, ist das Spiel weit von der Qualität richtiger _Zelda_-Spiele entfernt. Vor allem die Atmosphäre hat nur wenig mit den epischen Ausflügen des berühmtesten Strumpfhosenträgers der Welt gemein: Diesmal liegt es nämlich an uns, mithilfe diverser Kostüme das Land Textilia zu retten. Aaaaah ja.

### HYRULE WARRIORS



Schon 2014 eroberte _Hyrule Warriors_ die Wii U, 2016 folgte die spielerisch erweiterte und verbesserte, technisch aber ziemlich durchwachsene Umsetzung für den Nintendo 3DS. Hier wie dort vermengt der Titel Elemente aus so ziemlich allen bis dato erschienenen _Zelda_-Abenteuern mit dem stumpfen, aber spaßigen Gameplay der _Dynasty-Warriors_-Reihe. Das Ergebnis funktionierte viel besser, als sich das viele Fans erwartet hätten, und durch Nintendos wachsamen Blick ging sogar die technische Umsetzung halbwegs in Ordnung – keine Selbstverständlichkeit angesichts der teilweise hässlichen und massiv ruckelnden _Warriors_-Spiele. Bis heute gibt es regelmäßig neue DLC-Inhalte im eShop zu ergattern.

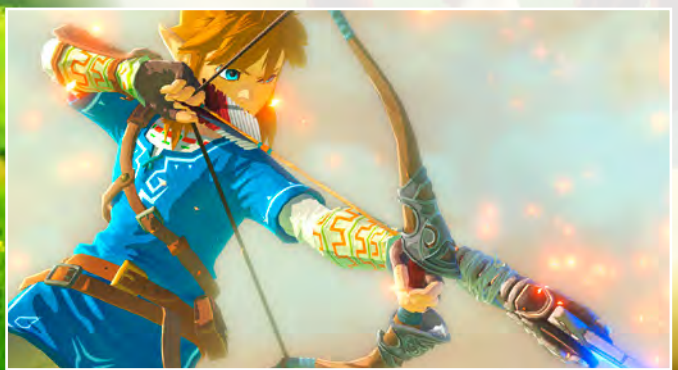
# THE LEGEND OF ZELDA Wii U/NX

Jetzt ist es also offiziell: Das nächste *Zelda*-Abenteuer erscheint nicht mehr 2016 – und neben der Wii U nun auch für NX. Wir fassen zusammen, was alle Fans wissen müssen!

Die Spatzen pfeifen es bereits seit Monaten von den Dächern, doch erst jetzt wurde es bestätigt: Das kommende *The Legend of Zelda*-Abenteuer erscheint neben der Wii U auch für Nintendos mysteriöse neue Konsole NX, welche im März 2017 in den Handel kommen wird. Ob man diesen Umstand nun gutheißt oder nicht, ist jedem selbst überlassen. Die Situation erinnert jedenfalls stark an *Twilight Princess*, welches damals auch spät in der Entwicklung neben der Gamecube-Fassung auch für die Wii bestätigt wurde. Definitiv negativ zu bewerten ist eine weitere Bekanntmachung Nintendos: Das Abenteuer wird nämlich nicht mehr wie geplant 2016 erscheinen, auch nicht in der Wii-U-Fassung. Stattdessen soll es nach aktuellem Stand erst 2017 so weit sein – wir schätzen im Launch-Rahmen von NX. Offiziell wird diese erneute, deutliche Verschiebung so begründet, dass man noch weiter an der Qualität des Spiels schrauben wolle; es ist aber wohl davon auszugehen, dass man den potenziell größten NX-Launchtitel nicht schon einige Monate zuvor in einer technisch unterlegenen Version auf den Markt werfen will.

## Die feminine Seite eines Helden

Zum Spiel selbst gibt es hingegen weiterhin keine offziellen Neuigkeiten – es sei denn, man rechnet das frisch veröffentlichte neue Artwork mit, welches diese Seite hier schmückt. In *The Legend of Zelda* für Wii U und NX wird uns auf jeden Fall erstmals eine offene Welt im tatsächlichen Sinne erwarten, insofern, dass die verschiedenen Bereiche nicht mehr durch Levelgrenzen und Ladezeiten voneinander getrennt sind. Zudem soll das Spieldesign deutlich offener sein als zuvor und uns erlauben, Dungeons und andere Örtlichkeiten in deutlich beliebigerer Reihenfolge zu erkunden als zuvor. Unser treues Ross Epona steht uns natürlich auch wieder zur Seite, und es scheint, als würde Links Bogen diesmal eine wichtige Rolle einnehmen: Auf den wenigen, bisher veröffentlichten Bildern und im Videomaterial ist Link mit futuristisch angehauchten, leuchtenden Pfeilen zu sehen, mit denen er unter anderem Jagd auf ebenfalls technisch wirkende Feinde macht. So weit, so bekannt – richtig spannend sind einige Gerüchte, die aktuell die Runde machen. So soll es uns erstmals möglich sein, zwischen einer männlichen und einer weiblichen Helden-Variante zu wählen. Das halten wir für spannend und durchaus möglich – keiner sagt schließlich, dass sich die Reinkarnation des legendären Helden auf ein Geschlecht beschränken muss. Mit Linkle aus *Hyrule Warriors* wurde zudem schon so eine Art femininer Link ins *Zelda*-Universum eingeführt. Ein weiteres Gerücht besagt, dass das Spiel als erstes in der Serie über eine Sprachausgabe verfügen wird – alleine Link soll weiterhin stumm bleiben. Wird sind gespannt!



Aktuell kursierende Gerüchte besagen, dass wir im kommenden *Zelda*-Abenteuer zwischen einem männlichen und einem weiblichen Heroen werden wählen können.

*The Legend of Zelda* für Wii U und NX wird als erstes Abenteuer der Reihe eine richtige offene Spielwelt bieten, in der die Gebiete nicht durch Ladezeiten getrennt sind.

## Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

### 1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/NX)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017

Diesen Monat geht es heiß her bei „Alle warten auf *Zelda*." Ganz wie erwartet, hat Nintendo das nächste *Zelda*-Abenteuer nun auch für die kommende NX-Konsole bestätigt. Entgegen unserer Erwartung wurde die Veröffentlichung allerdings auf 2017 verschoben! Wir müssen uns also noch länger gedulden *seufz*. Um euch die Wartezeit etwas zu versüßen, könnt ihr alle aktuellen Infos zum Spiel auf Seite 19 nachlesen.

### 2 POKÉMON (Wii U/3DS)

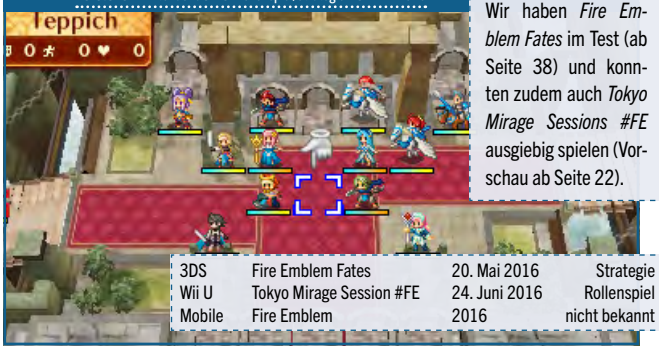
**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

*Pokémon Sonne und Mond* werden weiterhin kräftig von unseren Lesern herbeigesehnt. Leider gibt es nichts Neues zu vermelden.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mobile | Pokémon Go | 2016 | Rollenspiel |
| 3DS | Pokémon Sonne/Mond | Ende 2016 | Rollenspiel |

### 3 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016



Wir haben *Fire Emblem Fates* im Test (ab Seite 38) und konnten zudem auch *Tokyo Mirage Sessions #FE* ausgiebig spielen (Vorschau ab Seite 22).

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DS | Fire Emblem Fates | 20. Mai 2016 | Strategie |
| Wii U | Tokyo Mirage Session #FE | 24. Juni 2016 | Rollenspiel |
| Mobile | Fire Emblem | 2016 | nicht bekannt |

### 4 SUPER MARIO (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016

Ob uns für Nintendo NX wohl mal wieder ein neues 3D-*Mario* erwartet? Nun, zunächst stehen ja noch zwei Wii-U-Spiele mit dem Klempner an.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wii U | Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 | 26. Juni 2016 | Sportspiel |
| Wii U | Paper Mario: Color Splash | | Rollenspiel |

### 5 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

**Hersteller:** Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

Die *Banjo-Kazooie*-Spiele erfreuen sich großer Beliebtheit bei Nintendo-Fans. Kein Wunder also, dass sich unsere Leser auf den geistigen Nachfolger *Yooka-Laylee* freuen.

## 6 KIRBY: PLANET ROBOBOT (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 10. Juni 2016

## 7 LEGO STAR WARS: D. E. D. M. (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Warner Bros. **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 28. Juni 2016

## 8 DRAGON QUEST VIII (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

## 9 DRAGON QUEST VII (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

## 10 PIKMIN 4 (NICHT BEKANNT)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Nicht bekannt

# Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

## TOP 10 VERKAUF (Wii U) — SATURN

**1 STAR FOX ZERO**
Entwickler: Platinum Games/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/16
Spielspaß: 85%
*Star Fox Zero* fliegt schnurstracks an die Spitze der Verkaufscharts.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | NEW SUPER MARIO BROS. U | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12<br>Spielspaß: 85% |
| 3 | DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE | Entwickler: Retro Studios<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/14<br>Spielspaß: 89% |
| 4 | POKÉMON TEKKEN | Entwickler: Bandai Namco<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 82% |
| 5 | THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 91% |
| 6 | THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD | Entwickler: Tantalus Media<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 88% |
| 7 | SUPER MARIO MAKER | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 10/15<br>Spielspaß: 85% |
| 8 | MARIO KART 8 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89% |
| 9 | YOSHI'S WOOLLY WORLD | Entwickler: Good-Feel<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/14<br>Spielspaß: 83% |
| 10 | SUPER MARIO 3D WORLD | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |

## TOP 10 LESER (Wii U)

**1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD**
Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%
Unsere Leser streifen weiterhin am liebsten als Wolf-Link durch Hyrule.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | SUPER SMASH BROS. | Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/15<br>Spielspaß: 91% |
| 3 | STAR FOX ZERO | Entwickler: Plat. Games/Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/16<br>Spielspaß: 85% |
| 4 | POKÉMON TEKKEN | Entwickler: Bandai Namco<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/16<br>Spielspaß: 82% |
| 5 | SUPER MARIO MAKER | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 10/15<br>Spielspaß: 85% |
| 6 | SPLATOON | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/15<br>Spielspaß: 90% |
| 7 | XENOBLADE CHRONICLES X | Entwickler: Monolith Soft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/16<br>Spielspaß: 87% |
| 8 | MARIO KART 8 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89% |
| 9 | SUPER MARIO 3D WORLD | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 10 | YOSHI'S WOOLLY WORLD | Entwickler: Good-Feel<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/14<br>Spielspaß: 83% |

## TOP 10 VERKAUF (3DS) — SATURN

**1 YO-KAI WATCH**
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/16
Spielspaß: 89%
Wo *Pokémon* letzten Monat noch war, steht nun der direkte Konkurrent.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | ANIMAL CROSSING: NEW LEAF | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |
| 3 | POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/14<br>Spielspaß: 86% |
| 4 | MARIO KART 7 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 5 | NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN | Entwickler: Syn Sophia<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/15<br>Spielspaß: 70% |
| 6 | POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON | Entwickler: Spike Chunsoft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 76% |
| 7 | NEW SUPER MARIO BROS. 2 | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12<br>Spielspaß: 91% |
| 8 | STORY OF SEASONS | Entwickler: Marvelous Inc.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 02/16<br>Spielspaß: 83% |
| 9 | POKÉMON X UND Y | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 94% |
| 10 | TOMODACHI LIFE | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85% |

## TOP 10 LESER (3DS)

**1 YO-KAI WATCH**
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/16
Spielspaß: 89%
Auch bei unseren Lesern punkten die Yo-kai, dicht gefolgt von den Pokémon.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/14<br>Spielspaß: 86% |
| 3 | THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D | Entwickler: Nintendo/Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/15<br>Spielspaß: 92% |
| 4 | SUPER SMASH BROS. | Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na.<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/14<br>Spielspaß: 90% |
| 5 | MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS. | Entwickler: Alphadream<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/16<br>Spielspaß: 87% |
| 6 | TOMODACHI LIFE | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85% |
| 7 | BRAVELY SECOND: END LAYER | Entwickler: Square Enix<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 88% |
| 8 | POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON | Entwickler: Spike Chunsoft<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/16<br>Spielspaß: 76% |
| 9 | THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 10 | ANIMAL CROSSING: NEW LEAF | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |

## MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

**Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!**

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

# TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

**Rollenspiel** Wie viel ist noch drin von der ursprünglich angekündigten Kreuzung aus *Shin Megami Tensei* und *Fire Emblem*?

Während sich 3DS-Besitzer vor lauter Rollenspielen kaum noch retten können, ist die RPG-Ausbeute auf Nintendos aktueller Heimkonsole überaus gering. Gut, dass im Juni mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* nun endlich ein weiterer Genre-Vertreter erscheint. Wir haben von Nintendo bereits eine quasi finale Fassung des Titels zur Verfügung gestellt bekommen, mit der wir uns einen ordentlichen Eindruck verschaffen konnten. Und natürlich verraten wir euch nur zu gerne unsere Erkenntnisse.

## Aufstrebende Stars

Der Name des Spiels fasst die wichtigsten Kernelemente von *Toyko Mirage Sessions #FE* bereits ganz gut zusammen. Tokio dient als Schauplatz, die sogenannten Mirages spielen eine zentrale Rolle in der Handlung und den Kämpfen, die Sessions sind eine wichtige Spielmechanik in den Auseinandersetzungen mit Gegnern und das #FE ganz am Ende des Namens gibt Preis, dass Einflüsse von *Fire Emblem* in dem Wii-U-RPG vorkommen. Aber eins nach dem anderen, denn wie bei den meisten Rollenspielen steckt auch hier wesentlich mehr drin, als man zunächst vermuten würde. Ähnlich zu den ebenfalls von Atlus entwickelten *Persona*-Spielen verbindet *Tokyo Mirage Sessions #FE* eine soziale Alltagskomponente mit klassischen Fantasy-Elementen. Ihr schlüpft in die Rolle des 18-jährigen Itsuki Aoi, der durch Zufall zusammen mit seiner Schulfreundin Tubasa Oribe bei der Talent-Agentur Fortuna Entertainment landet. Für Tubasa ist das großartig, da sie ein Pop-Idol werden möchte und somit ihre große Durchbruchschance erhält. Itsuki hingegen kann mit dem Showbusiness nicht wirklich etwas anfangen. Doch schnell stellt sich heraus, dass wesentlich mehr hinter Fortuna Entertainment steckt. Denn Tokio wird zum Ziel von Angriffen durch Wesen aus einer anderen Dimension: Mirages. Fortuna Entertainments eigentliche Aufgabe besteht darin, die Mirages in ihre Schranken zu weisen und herauszufinden, wer die Übeltäter anführt und was sie wollen. Da Mirages nicht mit herkömmli-

Durch ihre Verbindung mit den Mirages können sich die Helden in ihre Carnage-Form verwandeln. Hier ist Tsubasa in ihrer Gestalt als Pegasusreiterin.

Wenn ihr ein Mirage in den Dungeons mit einem Schwerttreffer erwischt, ist es gelähmt. Dann könnt ihr es entweder umgehen oder erhaltet einen Vorteil im Kampf.

chen Waffen verwundet werden können, sind nur Mirage Master in der Lage, den Kampf aufzunehmen. Mirage Master besitzen eine Verbindung zu speziellen Mirages und können deren Kraft in einer Art Symbiose für sich nutzen. Itsuki setzt zum Beispiel auf die Fähigkeiten des Mirage-Schwertkämpfers Chrom, während Tsubasa von der Pegasusreiterin Caeda unterstützt wird. Womit wir auch schon die ersten Einflüsse aus *Fire Emblem* hätten.

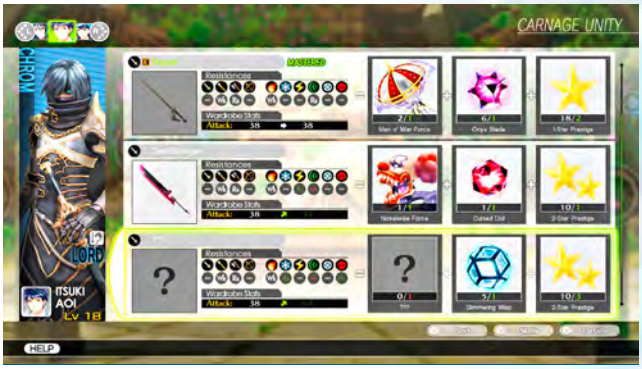
## Attacken in Folge

Bei den Auftritten von Chrom, Caeda, Tharja und Co. bleibt es hinsichtlich der *Fire Emblem*-Elemente nicht, auch das Waffendreieck hat seinen Weg in die Kämpfe von *Tokyo Mirage Sessions #FE* gefunden. Als Grundgerüst dient allerdings das rundenbasierte Kampfsystem aus den *Shin Megami Tensei*-Spielen, bei dem es in erster Linie darum geht, die elementaren Schwachpunkte der Gegner mit dazu passenden Angriffen und Zaubern zu treffen. Dadurch verursachen eure Spielfiguren nicht nur mehr Schaden, unter bestimmten Voraussetzungen könnt ihr mit einem Schwachpunktangriff auch eine Session starten. Dabei handelt es sich um eine Kombo, bei der einer oder mehrere der anderen Gruppenmitglieder direkt im Anschluss einen kostenlosen Angriff auf den gleichen Gegner erhalten – sehr praktisch! Allerdings gilt das ebenso für die Gegner, was mitunter zu verheerenden Situationen führen kann. Überlegtes Vorgehen ist in den Kämpfen also sehr wichtig, da jede Aktion kostbar ist und jeder zügig ausgeschaltete Gegner die Gefahr auf eine feindliche Session reduziert. Und für alle, die sich nun vielleicht wundern, wie das erwähnte Waffendreieck aus *Fire Emblem* zum Einsatz kommt: Zu den insgesamt zehn verschiedenen Schadenstypen gehören auch die aus Nintendos Taktik-Reihe bekannten Waffengattungen Schwert, Lanze, Axt und Bogen.

## Im Herzen Japans

Wenn ihr nicht gerade die Dungeons unsicher macht, locken verschiedene, richtig gut umgesetzte Stadtteile Tokios wie etwa Shibuya sowie das Gebäude von Fortuna Entertainment, das euch als Basis dient. Eure Zeit in der realen Welt nutzt ihr unter anderem dazu, nützliche Items zu kaufen, neue Fähigkeiten freizuschalten oder verschiedene Story-Events in Gang zu bringen. In erster Linie erlebt ihr dabei, wie Itsuki und seine Freunde mit dem Leben als angehende Stars umgehen, was immer wieder zu lockeren Dialogen und witzigen Momenten führt. Die Sprachausgabe wurde dabei übrigens beim japanischen Original belassen, während die Texte nur auf Englisch verfügbar sind. Einerseits kann sich die englische Übersetzung durchaus sehen lassen, doch andererseits ist das Spiel unverständlicherweise nicht komplett untertitelt. So hat man zum Beispiel ohne Japanisch-Kenntnisse keine Chance zu verstehen, was sich die Gruppenmitglieder während der Kämpfe gegenseitig zurufen. Spielerisch hinterließ *Tokyo Mirage Sessions #FE* beim Zocken der ersten paar Kapitel aber bereits einen durchweg guten Eindruck. Ob die Langzeitmotivation ebenfalls stimmt und die Handlung überzeugt, wird sich schlussendlich im Test herausstellen. **Viktor Eippert**

**Die Umsetzung von Tokio ist den Entwicklern richtig gut gelungen. Hier schlendert Itsuki gerade etwa durch das belebte Shibuya-Viertel.**




**In eurer Basis bei Fortuna Entertainment könnt ihr unter anderem neue Mirage-Waffen erstellen, mit denen eure Charaktere wiederum neue Fähigkeiten erlernen.**

**In den rundenbasierten Kämpfen ist es vor allem wichtig, die Schwachpunkte der Gegner mit dazu passenden Attacken auszunutzen.**

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Über weite Strecken vertraut und gleichzeitig doch recht frisch."**

Als Fan von Atlus-Rollenspielen habe ich mich bei *Tokyo Mirage Sessions #FE* direkt von der ersten Stunde an wohlgefühlt. Die Handschrift der japanischen Entwickler ist sofort klar zu erkennen und die Mischung aus *Persona*- und *Fire Emblem*-Elementen funktioniert gerade in den Kämpfen sehr gut. Die Sessions ergänzen das klassische Rundenkampfsystem, das man so aus vielen anderen Japan-Rollenspielen schon kennt, mit einer angenehm frischen Note. Ich bin schon gespannt, wie sich die Dynamik im weiteren Spielverlauf entwickelt. Eines ist aber jetzt schon klar: Wer mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* wirklich Spaß haben will, muss sich auf das doch sehr spezielle Setting rund um die japanische Idol-Industrie einlassen.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Atlus
**Alternative:** Xenoblade Chronicles X
**Termin:** 24. Juni 2016

**Screen-Info:** Die Screenshots haben wir anhand einer spielbaren Vorschau-Version selbst erstellt. An er Grafik sollte sich bis zum Release nichts mehr tun.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 75 85 90 100

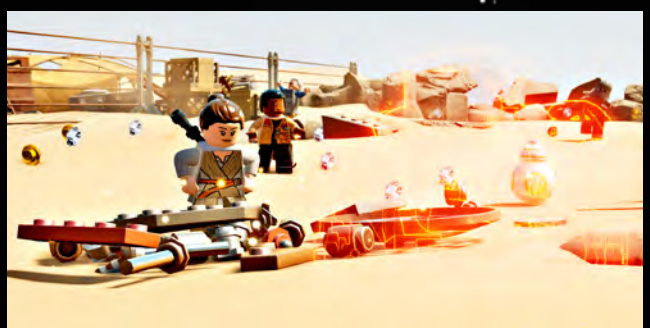
# LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT

**Action** Der Weltraum wird wieder blockförmig: Die *Lego*-Spiele kehren zu ihren Wurzeln zurück und entführen uns in eine humorgeladene Version der neuesten *Star Wars*-Kinoepisode.

Dass eine *Lego*-Umsetzung zum aktuellen *Star Wars*-Kinoabenteuer kommen würde, war ja klar, schließlich wurde die Reihe dereinst mit *Lego Star Wars* groß. Während es mit dem zeitgleichen Release zum Kino-Start nicht geklappt hat, geht es nach der offiziellen Ankündigung nun aber ganz flott, und schon Ende Juni dürfen wir uns ins Blöckchen-Abenteuer begeben. Es ist nicht davon auszugehen, dass sich am zugrunde liegenden *Lego*-Spielprinzip allzu viel ändern wird: Wir hüpfen also durch knapp 15 Levels, in denen wir außerdem mittels eines simplen Kampfsystems allerlei Gegner im wahrsten Sinne des Wortes zerlegen dürfen, und bauen uns aus allen möglichen Lego-Bausteinen neue Objekte zusammen, die uns ansonsten unzugängliche Bereiche eröffnen. Zudem verfügen die verschiedenen Figuren über diverse, in unterschiedliche Gruppen unterteilte Fähigkeiten – nur Jediritter können etwa Lichtschwerter nutzen, andere werden wie in der Reihe üblich wieder über spezielle Greifhaken verfügen, als Einzige große Gegenstände anheben können oder Ähnliches. So weit, so bekannt – neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, mehr als nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, um voranzukommen. Wir rechnen zwar nicht damit, dass wir auf einmal wie mit realem Lego frei loslegen können, dies ist aber zumindest ein Schritt in die richtige Richtung angesichts des bisher sehr rigiden Systems. Ebenfalls neu: Neben uns selbst können nun auch die Gegner zu Baumeistern werden und Gegenstände zusammenbasteln. Welchen spielerischen Einfluss diese Designentscheidung haben wird, geht aus der knappen Beschreibung von Entwickler TT Games aber noch nicht hervor.

## Sammelkrieg

Die Levels führen uns einerseits durch die verschiedenen Szenarien des Kinofilms, andererseits werden auch Ereignisse thematisiert, welche vor dem Film stattfinden und die Brücke zwischen *Episode VI* und *Episode VII* schlagen (mehr Infos dazu im In-



Revolution! Anstatt nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, dürfen wir in den Bastel-Sequenzen diesmal zwischen verschiedenen Block-Neuinterpretationen wählen.

Einige der Levels sind chronologisch zwischen der sechsten und der siebten *Star Wars*-Episode angesiedelt. So machen wir hier etwa als Han Solo Jagd auf die Rathars.

## INTERVIEW MIT GAME DIRECTOR JAMIE EDEN

**Wir hatten die Gelegenheit, mit Jamie Eden, seines Zeichens Game Director bei TT Fusion, ein Interview zu *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* zu führen und stellten ihm Fragen zur Entwicklung des humorvollen *Lego*-Titels.**

**N-ZONE: Wie einfach oder schwer ist es, den typischen *Lego*-Humor mit einer cineastischen Präsentation des Films zu verbinden?**
**Jamie Eden:** Wir halten uns natürlich sehr eng an die Filmvorlage, was durch die Struktur des Films auch sehr gut gelingt – sie lässt sich sehr gut auf ein Spiel umlegen. Zudem finden wir es sehr spannend, cineastische Szenen im *Lego*-Stil umzusetzen, etwa den (inzwischen) ikonischen Millennium-Falcon-Looping! Die Gestaltung der Shot-für-Shot-Umsetzungen solcher Szenen ist immer wieder absolut beeindruckend!

**N-ZONE: Im Spiel versucht ihr, eine Brücke zwischen *Episode VI* und *Episode VII* zu schlagen – wie?**
**Jamie Eden:** Der Hauptfokus liegt auf der Geschichte des Films. Zusätzlich haben wir aber auch neue Abenteuer kreiert, welche uns in Gestalt verschiedener Figuren die Ereignisse zwischen den beiden Filmen erleben lassen. Wie haben etwa Han Solo und Chewbacca die Rathars gefangen? Diese Erzählungen finden stets statt, nachdem eine Figur eingeführt wurde, und ergänzen diese Figuren. Zudem gibt es Figuren wie Lor San Tekka oder die Piraten in Maz Katanas Schloss, die im Film nur kurz vorkommen, bei uns aber Hintergrundgeschichten verpasst bekommen. Wir sind schon sehr aufgeregt, wie die Spieler auf diese völlig neuen *Star Wars*-Inhalte reagieren werden!

**N-ZONE: Welche Figuren aus den Filmen werden wir im Rahmen den Brückenlevels steuern dürfen?**
**Jamie Eden:** Ein gutes Beispiel ist das Rathar-Jagd-Kapitel. Im Film erzählt Han Finn, dass er einmal eine größere Crew hatte, was natürlich bei Fans viele Vorstellungen hervorrief, wie diese Crew die Rathars in das Schiff brachte. Das passt für unser Spiel perfekt und erlaubt es uns, als Allererste diese Geschichte zu erzählen!

**N-ZONE: Werden die in den Brückenlevels behandelten Ereignisse auch abseits des *Lego*-Universums Teil der offiziellen *Star Wars*-Chronologie sein?**
**Jamie Eden:** Wir beraten uns ständig mit Lucasfilm, wie *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* in das große *Star Wars*-Universum passt. Klar, wir erzählen die Geschichten durch die *Lego*-Linse, mit all dem Humor, den man sich erwartet, aber die Handlungsdetails stimmen alle. Als riesiger *Star Wars*-Fan war es mir persönlich eine gewaltige Ehre, mit neuen Figuren, Planeten und Geschichten einen Teil zur offiziellen *Star Wars*-Galaxis beizutragen!

**N-ZONE: Wie eng und auf welche Weise arbeitet ihr mit den Machern der Filme zusammen?**
**Jamie Eden:** Wir verfügen über eine sehr enge Verbindung zu Lucasfilm, was uns erlaubt, mit unserem Spiel ein sehr authentisches *Star Wars*-Erlebnis zu gestalten. Gleichzeitig bleiben wir dem Film sehr treu, was uns in allen *Lego*-Spielen, die wir entwickeln, stets ein sehr großes Anliegen ist.

**N-ZONE: Wie hat es sich für dich und dein Team angefühlt, zu dem Franchise zurückzukehren, das die *Lego*-Spiele dereinst groß gemacht hat?**
**Jamie Eden:** Es ist eine gewaltige Ehre, zum Franchise zurückzukehren, das die *Lego*-Spielereihe gestartet hat, wie wir sie heute kennen und lieben. Es ist aber auch eine große Verantwortung für unser Team, da hier viele Leute arbeiten, denen *Star Wars* ungemein am Herzen liegt. Wir haben die Gelegenheit erhalten, uns zusammenzusetzen und zu schauen, wie weit die Serie im Laufe der Jahre gekommen ist. Wie können wir das Gefühl der klassischen *Lego Star Wars*-Spiele beibehalten und trotzdem die Verbesserungen implementieren, die sich durch die nachfolgenden *Lego*-Spiele ergeben haben? Ein Beispiel dafür sind die Veränderungen, die wir im Rahmen des Flug-Gameplays eingebaut haben – einer meiner persönlichen Favoriten. Hier war es uns wichtig, das authentische Feeling der *Star Wars*-Dogfights in der Luft und im Weltall zu übermitteln, inklusive der cineastischen Shots, wie man sie aus dem Kinofilm kennt. Mit dem finalen Ergebnis in diesen Passagen im Spiel bin ich sehr zufrieden und ich denke und hoffe, die Fans werden dies auch sein!

terview mit Game Director Jamie Eden). Eine nette Idee! Aber egal, wo wir unterwegs sind, dürfen wir uns wohl wieder einmal auf eine wahre Sammelorgie freuen und neben verschiedenen Legostein-Arten auch neue Figuren freischalten. Neben Serien-Stars wie Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo oder Chebbacca dürfen wir uns hier bestimmt auch auf zahlreiche obskure Gestalten aus der langen *Star Wars*-Historie freuen. Noch offen ist, ob uns eine echte Hubworld erwartet, wie man sie etwa aus *Lego Marvel's Avengers* kennt, oder ob wir wie zum Beispiel in *Lego Jurassic Park* abseits der Levels nur relativ kleine Areale erforschen können. So oder so, werden auch diese Gebiete bestimmt wieder einmal gespickt sein mit Sammelkram und netten Gags.

### Lachen mit Lego

Apropos Gags: Wovon die Lego-Spiele seit jeher leben und wovon auch *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* profitieren wird, ist der ungemein gelungene Humor der Reihe, der auf kongeniale Weise die Geschichten der jeweiligen Lizenzen ins Block-Format adaptiert. Dem bisherigen Material nach gelingt das auch diesmal wieder. Wir sind gespannt! **Lukas Schmid**

Die verschiedenen Helden der Saga, darunter natürlich auch Neuankömmlinge wie der putzige BB-8, sind allesamt spielbar.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Die *Lego*-Formel dürfte wieder einmal für Abwechslung und Lacher sorgen."**

Inzwischen müsste ich eigentlich an dem Punkt angelangt sein, an dem ich die *Lego*-Spiele angesichts der schieren Menge an verfügbaren Titeln nicht mehr sehen kann. Tatsächlich habe ich aber nach wie vor durchaus Spaß mit den Dingern, obgleich sie natürlich im Laufe der Jahre sehr, sehr berechenbar geworden sind. Insofern rechne ich es *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* doppelt positiv an, dass man durch die neuen Bau-Optionen sowie die Tatsache, dass jetzt auch die Gegner bauen können, zumindest im Ansatz versucht, neue Wege zu gehen. Der Humor wird ohnehin wieder mal über jeden Zweifel erhaben sein – und auf BB-8 im Lego-Format freue ich mich schon tierisch!

**INFOS**

**Hersteller:** Warner Bros.
**Entwickler:** TT Games
**Alternative:** Lego Marvel's Avengers
**Termin:** 28. Juni 2016

**Screen-Info:** Die Bilder hat uns Warner Bros. zur Verfügung gestellt. Sie zeigen vermutlich die Fassungen für PS4 und Xbox One – auf der Wii U wird's aber wohl recht ähnlich aussehen.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Miriam leidet an einem Fluch, durch den ihr Körper langsam zu Kristall wird (zu sehen über ihrer linken Brust). Positiver Nebeneffekt: Sie erhält dank der Kristalle dämonische Kräfte.

# BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

**Action-Adventure** Da Konami die *Castlevania*-Marke verstauben lässt, will nun *Bloodstained* die geistige Nachfolge antreten. Das könnte klappen: Immerhin steckt Koji Igarashi hinter dem Projekt!

Auch wenn die *Castlevania*-Reihe nicht gerade arm an Highlights ist, sticht ein Teil doch meilenweit heraus: *Symphony of the Night,* 1997 für Sony Playstation erschienen, gilt nach wie vor als Krönung der ehrwürdigen Vampirjäger-Reihe. Zusammen mit dem legendär guten *Super Metroid* konnte das Spiel sogar sein eigenes Untergenre prägen: die sogenannten „Metroidvanias“. Eine treibende Kraft hinter *Symphony of the Night* war damals Koji Igarashi, der zunächst als Co-Projektleiter an dem Spiel arbeitete und danach bis 2014 die gesamte *Castlevania*-Reihe als Produzent begleitete. Erst als Konami die Marke in eine neue Richtung lenken wollte, sprang Igarashi ab – und meldete sich am 11. Mai 2015 mit einem Paukenschlag zurück! An diesem Tag startete er nämlich die Kickstarter-Spendenkampagne für *Bloodstained: Ritual of the Night*, das nichts Geringeres als der geistige Nachfolger zu *Symphony of the Night* werden soll.

Mit dieser Konzeptgrafik deuten die Entwickler an, wie das Handwerkssystem funktionieren wird: Aus seltenem Material entsteht beispielsweise ein schickes Feuerschwert.

Und genau damit traf er den Nerv der Fans: Der Wunschbetrag von 500.000 US-Dollar war binnen weniger Stunden beisammen, nach einem Monat waren sogar unglaubliche 5,5 Millionen US-Dollar erreicht! Damit hatte Igarashi nicht nur einen neuen Rekord aufgestellt, sondern auch genug Kohle in der Tasche, um das Spiel für Wii U umsetzen zu lassen.

## Auf Castlevanias Spuren

Zwar gab es bislang noch nicht viel vom Spiel zu sehen, doch Igarashis Konzept macht uns bereits den Mund wässrig: Wie in *Symphony of the Night* soll *Bloodstained* ein liebevoll gestaltetes Action-Adventure mit RPG-Tupfern und 2D-Gameplay werden, diesmal in zeitgemäßer Grafik dank Unreal Engine 4. Anders als in *Castlevania* spielen wir keinen Vampirjäger, stattdessen gibt’s ein komplett neues Setting mit frischer Heldin: Wir schlüpfen in die Rolle von Miriam, einer jungen Frau, die von einem uralten Fluch befallen wird, der ihren Körper langsam zu Kristall werden lässt. Der Clou: Mit diesen Kristallen nimmt Miriam dämonische Energien auf, die ihr Superkräfte verpassen. So gerüstet muss die unfreiwillige Heldin ein riesiges Schloss voller Monster erkunden, denn: Hausherr Gebel, der die Gruselbude eigenhändig aus der Hölle beschworen hat, war früher selbst von dem Kristallfluch befallen. Sein Schicksal ist also mit Miriams verbunden – doch wie genau? Müssen wir rausfinden!

## Profis am Werk

*Bloodstained* ist zwar auf Igarashis Mist gewachsen, die Umsetzung seiner Ideen übernimmt aber das japanische Studio Inti Creates, das sich mit der *Mega Man Zero*-Reihe einen Namen für 2D-Spiele gemacht hat. Um die Portierung für Wii U kümmert sich indessen Armature Studios, die durch *Batman: Arkham Origins Blackgate* bereits Erfahrungen im Genre

sammeln konnten. Durch dieses geballte Know-how und ein unerwartet üppiges Budget haben sich die Entwickler nun straffe Ziele gesetzt: So soll etwa das Schloss deutlich größer ausfallen als ursprünglich geplant. Ausflüge ins Umland sind nicht vorgesehen, allerdings werden wir auch Gärten und unterirdische Höhlen erkunden, sodass wir mehr als nur prachtvolle gotische Architektur zu sehen bekommen.

Die Spielwelt wird zwar in moderner 3D-Grafik präsentiert, doch spielerisch bleibt *Bloodstained* den 2D-Wurzeln der *Castlevania*-Reihe treu: Ihr erkundet das Gruselschloss frei in alle Richtungen, euer Weg ist zunächst nur durch Hindernisse und versperrte Türen eingeschränkt. Im Laufe der Spielzeit lernt Miriam aber neue Fähigkeiten, mit denen sie weitere Levelbereiche erreichen kann – beispielsweise eine Rutschbewegung, mit der sie sich durch schmale Durchgänge quetscht. Praktisch: Damit man beim Erforschen der Festung nicht zu viel Zeit mit Backtracking vergeudet, platzieren die Entwickler viele Teleporter in der Spielwelt.

### Alt trifft Neu

Auch wenn das Erkunden in *Bloodstained* an erster Stelle steht, verhaut Miriam im Sekundentakt Monster, Dämonen und anderes Ekelzeug. Dazu stehen ihr verschiedenste Waffen zur Verfügung, die sie in der Spielwelt oder bei besiegten Gegnern findet. Welche Waffentypen es am Schluss ins Spiel schaffen werden, steht noch nicht fest – Schwerter, Dolche, Hämmer, Äxte und Peitschen gelten aber als nahezu sicher. Ganz wie im Vorbild *Castlevania* soll es auch Ausrüstung wie Kleidung und Schmuck geben, die unsere Charakterwerte verbessern. Außerdem wird Miriam Erfahrungspunkte sammeln und aufleveln – immerhin waren solche RPG-Elemente wichtige Merkmale von *Symphony of the Night*!

Aber auch neue Ideen sollen sich in *Bloodstained* finden, etwa ein Handwerkssystem. Details haben die Entwickler noch nicht verraten, im Grunde soll es aber so funktionieren: Besiegte Gegner hinterlassen ab und zu Rohstoffe, die wir dann zu neuen Waffen und anderen Items verbauen können. Außerdem erbeutet Miriam seltene Kristall-Upgrades, mit denen sie ihre magischen Fähigkeiten ausbaut. Hinzu kommen die aus *Castlevania* bekannten Familiars, fliegende Kreaturen, die Miriam zur Unterstützung beschwört.

### Gut angelegtes Budget

Durch das viele Geld, das die Entwickler auf Kickstarter gesammelt haben, sollen außerdem reichlich Extras ihren Weg ins Spiel finden, die ohne die Spendenbeteiligung der Fans nicht möglich gewesen wären. Beispielsweise sind ein aufwendiger, von einem Orchester eingespielter Soundtrack, mehrere Endsequenzen und ein besonders schwerer Dungeon mit Rogue-like-Spielregeln geplant, außerdem New Game Plus, zwei weitere spielbare Charaktere sowie Online- und Koop-Modi, bei denen mehrere Spieler gemeinsam oder gegeneinander kämpfen.

Klingt alles zu schön, um wahr zu sein? Gut möglich! Immerhin sind bislang nur hübsche Technik-Demos vom Spiel zu sehen, Rückschlüsse auf das Gameplay lassen sich da noch nicht ziehen. Aber: Die Entwickler rund um Igarashi haben nicht nur ordentlich Erfahrung, sondern auch genug Kohle, um sich für *Bloodstained* die nötige Zeit zu lassen und das Spiel richtig rund zu machen – sie wissen immerhin selbst, welche riesigen Erwartungen sie geweckt haben! **Felix Schütz**

## SYMPHONY OF THE NIGHT: ABSOLUTER KULT!

**Obwohl die *Castlevania*-Reihe bis in die 80er-Jahre zurückreicht, fand sie erst 1997 ihren Höhepunkt – mit dem legendären Playstation-Abenteuer *Symphony of the Night*.**

Obwohl *Castlevania: Symphony of the Night* bei Release kein großer Verkaufserfolg beschieden war, konnte es in den Jahren danach seinen Kultstatus festigen. Heute gilt das Spiel neben *Super Metroid* als Meilenstein der 2D-Action-Adventures, Spiele ähnlicher Machart werden seitdem oft als „Metroidvanias" bezeichnet. In *Symphony of the Night* spielen wir den Vampir Alucard, der Draculas Schloss erkundet, sich durch unzählige Gegnermassen prügelt und neue Fähigkeiten gewinnt. Dank denen kann er neue Bereiche der Spielwelt betreten. Das Spiel zeichnet sich durch tolle Bosskämpfe, leichte RPG-Elemente, massig Waffen und jede Menge Secrets aus. Genial: Nur wer einen schlauen Trick anwendet, darf das gesamte Schloss als gespiegelte Schattenkopie erkunden, dadurch verdoppelt sich die Spielzeit!

Auch heute noch macht *Symphony of the Night* riesigen Spaß. Leider ist es bislang nur für PS One, PSP, Sega Saturn und Xbox 360 erschienen.

Trotz der schönen 3D-Optik, die auf der Unreal Engine 4 basiert, ist das Gameplay klassisch zweidimensional.

**MEINUNG**
Felix Schütz

**„Auf dem Papier ein Traumspiel! Doch bis zum Release ist es ein weiter, weiter Weg."**

Dank *Super Metroid* und *Castlevania: Symphony of the Night* – zwei meiner absoluten Lieblingsspiele! – kann ich heute an praktisch keinem Metroidvania vorbeigehen. Schon allein deshalb macht mich *Bloodstained* verdammt neugierig! Bedenkt man dann noch den großen Namen hinter dem Projekt und die vielversprechenden ersten Szenen, fällt es schwer, nicht in dusselige Vorfreude zu verfallen. Aber: Großartige Metroidvanias brauchen viel Zeit, bis sie sich rund spielen, bis die Mechaniken sitzen, bis die Kämpfe flutschen, bis die Welt groß und gut gefüllt ist! Auf Inti Creates wartet noch viel Arbeit – ich wäre daher sehr überrascht, wenn wir *Bloodstained* wirklich schon im März 2017 spielen können.

**INFOS**

**Hersteller:** Deep Silver
**Entwickler:** Inti Creates / Armature (Wii U-Version)
**Alternative:** Castlevania: Dawn of Sorrow
**Termin:** März 2017

**Screen-Info:** Die Shots stammen von Inti Creates und zeigen einen sehr frühen Entwicklungsstand. Die Grafik kann sich also noch stark verändern!

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# MONSTER HUNTER GENERATIONS

**Action-Rollenspiel** Die Monsterjäger sind wieder am Start. Wir konnten *Monster Hunter Generations* bereits ausprobieren und verraten, worauf Fans der Reihe sich diesmal freuen können.

Ja, ist denn schon wieder Jagdsaison? Schließlich hatten wir doch erst in der letzten Ausgabe in einer Vorschau unsere Eindrücke zum kommenden *Monster Hunter Generations* zum Besten gegeben. In der Zwischenzeit bekamen wir allerdings einen Besuch von Nintendo, bei dem wir erstmals selbst Hand an den vielversprechenden neuen Ableger der beliebten Action-Rollenspiel-Reihe legen durften. Anstatt bloßer Theorie gibt es diesmal also die volle Ladung Anspiel-Bericht!

## Jagen wie in alten Zeiten

Erst einmal zum Grundsätzlichen: Wer sich schon einmal dem süchtig machenden Monstermetzel-Spielprinzip der Reihe hingegeben hat, wird sich sofort heimisch fühlen, denn am generellen Gameplay rüttelt *Generations* nicht. Das heißt also, dass wir uns als selbst erstellter Ungeheuer-Jäger in einer Fantasy-Welt von sicheren Dörfern aus in teils sehr große Gebiete begeben, um dort auf die Pirsch zu gehen. Von den Monstern sowie an bestimmten Punkten im Jagdgebiet erhalten wir anschließend Ressourcen, die wir in neue Ausrüstung, Waffen und andere Items investieren oder sie in Geld umwandeln können. Generell können wir das alleine tun, besonders viel Spaß machen die Gefechte allerdings mit drei weiteren Schnetzel-Fetischisten, wahlweise on- oder offline. Die Kämpfe selbst gestalten sich trotz ihrer actionlastigen Natur reichlich taktisch: Nur wer lernt, die verschiedenen Aktionen und Bewegungen gut zu kombinieren, vernünftig mit Gegenständen wie Heiltränken oder bestimmten Buffs arbeitet und die richtige Kombination aus Offensive und Defensive findet, wird auf lange Sicht erfolgreich sein. Wie gesagt, so weit, so gehabt – etwas anders als sonst gestaltet sich hingegen die Prämisse des Abenteuers, welches eine Art Best-of aller vorhergegangenen Spiele darstellt und bekannte Monster und Örtlichkeiten mit völlig neu gestalteten Ungeheuern und Arealen kombiniert. Hier kommen voraussichtlich also sowohl Fans der Reihe als auch Neueinsteiger auf ihre Kosten!

In den verschiedenen Dörfern treffen wir nicht nur potenzielle Mitstreiter, sondern kümmern uns auch um Waffen und Ausrüstung, heilen uns oder kaufen neue Items.

Die neu hinzugekommenen Stile erlauben es uns, unseren Kampfstil weiter zu individualisieren. Cool: Erstmals dürfen wir auch in Felyne-Gestalt losmetzeln!

### Kämpfen mit Stil und Technik

Völlig frisch gehalten ist hingegen die Geschichte des Spiels: Die vier legendären Bestien Astalos, Gammoth, Mizutsune und Glavenus suchen die Spielwelt heim und es liegt an uns, ihren potenziellen Chaoszug zu beenden – indem wir wohl portioniertes Monster-Schaschlik aus ihnen machen selbstverständlich. Allzu komplexe Handlungsentwicklungen abseits dieser Prämisse sind serientypisch wohl eher nicht zu erwarten, die braucht es aber auch nicht wirklich; seit jeher lebt *Monster Hunter* vom befriedigenden Loot-Farming. Wovon wir uns während des Anspielens gegen insgesamt drei Bestien selbst überzeugen durften, ist das in einigen Punkten leicht verbesserte Kampf-Gameplay. Neben Ausrüstung und Waffengattung – also etwa Pfeil und Bogen, Schwert und Schild oder Breitschwert – können wir diesmal auch zwischen vier verschiedenen Stilen wählen, wodurch wir unseren Kämpfer weiter individualisieren können: Der Gilde-Stil stellt uns spezielle Angriffe zur Verfügung, welche uns als besonders effektive Jäger agieren lassen; der Schläger-Stil hingegen erlaubt es uns, häufiger Techniken einzusetzen; der Luftkampf-Stil verbessert – wenig überraschend – unsere Luftkampf-Fähigkeiten und lässt uns Gegner wesentlich leichter und variantenreicher von oben her attackieren; und der Konter-Stil zuletzt verlangt zwar sehr schnelle Reaktionen, lässt uns gegnerische Angriffe aber mit vernichtenden Gegenaktionen kontern. Schön! Ebenfalls von den Stilen abhängig ist die Anzahl der maximal drei Techniken, welche wir per Touchscreen während der Missionen auslösen können und die uns unter anderem passive Unterstützung sowie die ein oder andere Spezialattacke zur Seite stellen.

### Feline Helden braucht das Land

Wenig berauschend zeigt sich wieder mal die technische Seite des Abenteuers. Zwar läuft es fast durchgehend flüssig, aber die Texturqualität ist teilweise auf N64-Niveau und anstatt durch eine große, zusammenhängende Welt schnetzeln wir uns wieder einmal durch meistens ziemlich kleine, durch Ladezeiten voneinander abgetrennte Gebiete. Schade, aber immerhin gefällt die Gestaltung der Monster selbst wieder einmal sehr gut. Zudem ist es eine lustige Idee, das wir neben unseren menschlichen Helden erstmals auch in Form der katzenähnlichen Felyne in die Schlachten ziehen. Der Modus ist durch das agilere Verhalten der Figuren und durch ihre Fähigkeit, leichter Ressourcen zu erhalten, vor allem für Einsteiger gedacht. Zwar werden dieses Feature und die weiteren Neuerungen Kritiker der Reihe nicht spontan umstimmen, es ist aber ein Beweis dafür, dass auch nach all den Jahren noch viel kreatives Potenzial in *Monster Hunter* steckt. **Lukas Schmid**

**Das detailreiche Design der Monster ist sehr gut gelungen – etwas, was man über die restliche Grafik nicht sagen kann. Vor allem die Texturen sind teilweise ein Graus.**

**Ein Kampf gegen ein richtig großes Ungeheuer kann schon mal zehn Minuten oder länger dauern und erfordert den sorgsamen Einsatz von Ausrüstung und Items.**

**Einmal gestartete Aktionen können nur schwer abgebrochen werden – taktisches Vorgehen ist darum oberste Spielerpflicht!**

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Nicht allzu innovative, aber wieder einmal ziemlich gelungene Monsterhatz."**

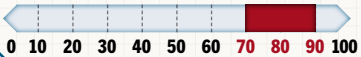
Es hat gute Gründe, warum sich *Monster Hunter* seit dem ersten Teil der Reihe eine dermaßen treue Fanbasis aufgebaut hat – die Mischung aus Action, Strategie und dem süchtig machenden Loot-Prinzip funktioniert einfach ganz wunderbar. *Monster Hunter Generations* setzt an einigen Stellen durch gelungene neue Ideen an, verändert am Gameplay selbst aber im Grunde nichts. Das ist zwar nicht sonderlich mutig, sorgt aber dafür, dass uns wieder einmal ein rundum gelungenes und auf Monate hinaus motivierendes Abenteuer erwarten dürfte. Ich freue mich auf jeden Fall schon darauf, bald wieder gemeinsam mit Freunden miesen Monstern einheizen zu dürfen.

**INFOS**

**Hersteller:** Capcom
**Entwickler:** Capcom
**Alternative:** Monster Hunter 4: Ultimate
**Termin:** Sommer 2016

**Screen-Info:** Die Bilder haben wir von Nintendos Presseserver. Wir können bestätigen, dass sie die grafische Qualität des Spiels originalgetreu wiedergeben.

**WERTUNGSTENDENZ**



Kirbys verschiedene Kräfte, wie dieser von Earthbound inspirierte Psi-Angriff, machen viel Laune.

Nach den Levels dürfen wir wie üblich in einem Minispiel, in dem wir unser Timing-Talent unter Beweis stellen müssen, besondere Preise und Sticker abgrasen.

# KIRBY PLANET ROBOBOT

**Jump & Run** Kirby erweist sich als einer der fleißigsten Nintendo-Helden und kehrt nur kurz nach seinem letzten Handheld-Abenteuer auf den Nintendo 3DS zurück.

Die kultigste Knutschkugel der Welt ist wieder da! Völlig überraschend zauberte Nintendo Anfang des Jahres ein neues Hüpfabenteuer rund um den kulleräugigen Kuschelklops aus dem Hut und schon im Juni liegt der Titel im Regal. Wir durften aber bereits jetzt in einer fix und fertigen Version des Spiels ran und uns gemeinsam mit Kirby gegen Waddle-Dees, Knuckle Joes, Scarfys, Wheelies und mehr in die Diabetes induzierenden Schlachten begeben und trafen dabei neben einigen Neuigkeiten auch auf viel Bekanntes.

## Rise of the Machines

Doch der Reihe nach, widmen wir uns zuerst einmal der wie gewohnt ungemein simplen Geschichte des Titels: Wieder einmal wird der idyllische Alltag im Dreamland empfindlich gestört, als auf einmal ein riesiges Robo-Raumschiff am Horizont auftaucht und beginnt, mit riesigen Bohrern für reichlich Chaos zu sorgen. Meta Knight wirft sich dem mechanischen Eindringling tapfer in den Weg, erweist sich aber als chancenlos gegen den Usurpatoren. Also liegt es natürlich wieder einmal an Kirby einzuschreiten, während die weiteren Bewohner des Dreamlands in Schockstarre verharren. So weit, so bekannt – das Schema „Bösewicht greift an, bringt Chaos und Kirby ist die einzige Hoffnung“ hat sich in den letzten Jahren zum Serien-Standard entwickelt. Und auch das, was nach der hübsch gemachten Intro-Sequenz auf uns wartet, kommt uns bekannt vor: Von einer Oberweltkarte aus gelangen wir in insgesamt sechs Abschnitte der Welt, in der uns jeweils eine Handvoll Levels erwarten. Um am Ende eines Abschnitts gegen den Boss antreten zu dürfen, müssen wir in den Levels versteckte Objekte finden – diesmal kleine, mechanische Würfel.

## Dreidimensionaler Hüpfheld

In den Levels selbst geht es vertraut weiter: Kirby springt, saugt und kloppt, dass es eine Freude ist, alles vor kunterbunten Hintergründen und gegen Feinde, die so putzig sind, dass wir regelmäßig ein schlechtes Gewissen bekommen. Der stereoskopische 3D-Effekt des Nintendo 3DS wird

Anstatt eine spezielle Frucht zu essen, begibt sich Kirby diesmal in durchschlagskräftige Mech-Anzüge, um mit deutlich mehr Power durch die Levels zu düsen.

Die altbekannten Bosse, allen voran Urgestein Whispy Woods, kehren auch in Planet Robobot zurück – nur diesmal eben in thematisch angepasster Robo-Form.

wie schon im letzten Spiel gut genutzt und regelmäßig wechseln wir zwischen zwei Levelebenen – dem Vorder- und dem Hintergrund – hin und her. Manche Gegner wechseln sogar spontan die Ebenen und wer alle in den Levels versteckten Gegenstände sammeln will, muss sich gut umsehen. Neben den bereits erwähnten mechanischen Blöcken warten auch wieder Sticker auf uns, mit denen wir ein virtuelles Album füllen können.

### Mit Mechs wird alles besser!

Hüpfheld Kirbys Bewegungsspektrum ist umfangreich wie eh und je und über seine Gaben, frei durch die Lüfte zu schweben sowie Gegner kurzerhand zu verschlucken, verfügt er natürlich ebenfalls noch. Einmal geschluckt, können wir wie gewohnt die Fähigkeiten der fluffigen Fieslinge übernehmen und rennen dann wie Link mit einem Schwert durch die Gegend, elektrisieren auf Knopfdruck unsere Umgebung, beweisen uns als Wilhelm-Tell-Verschnitt und mehr. Neben den bekannten Kräften hat es auch eine Handvoll neue ins Spiel geschafft. Gerade in den Kämpfen gegen Zwischen- und Hauptbosse sind die zusätzlichen Fähigkeiten von großer Bedeutung und können eine scheinbar herausfordernde Auseinandersetzung in ein Kinderspiel verwandeln. Wem das nicht Power genug ist, der hat aber auch auf ein besonderes Schmankerl Zugriff: Als Ersatz für die nett gemachten, aber spielerisch belanglosen und zu selten genutzten Powerfrucht-Abschnitte aus *Triple Deluxe* gibt's diesmal einen Mech-Anzug! Das mächtige Teil liegt in schöner Regelmäßigkeit in der Gegend rum und verleiht Kirbys Attacken ordentlich zusätzlichen Wums. Auch schwere Objekte können dank des Anzugs problemlos durch die Gegend getragen werden.

### Alles schon mal da gewesen

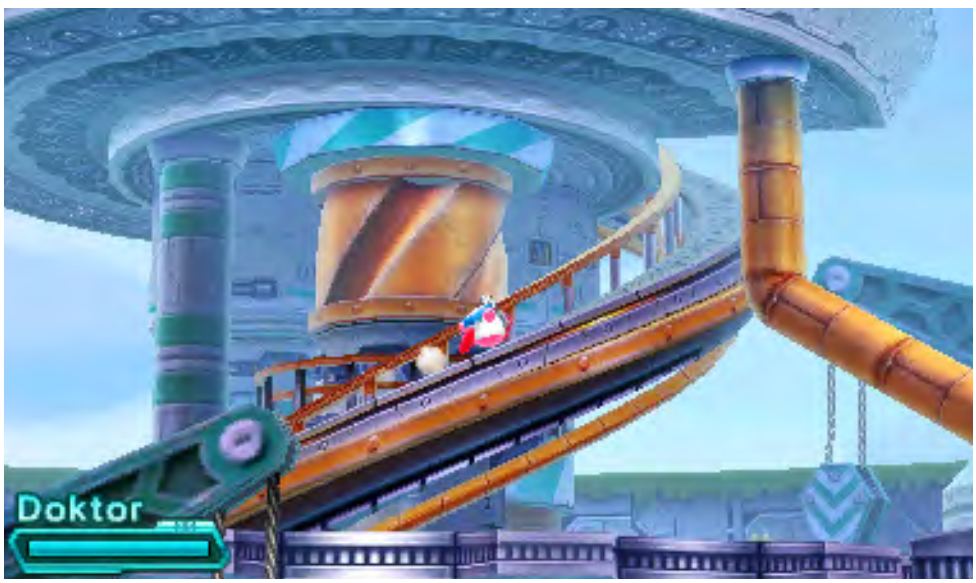
Seit jeher zeichnet die *Kirby*-Spiele aus, dass sie neben dem Hüpf-Gameplay auch einen simplen, aber willkommenen Rätselaspekt beinhalten, gerade bei der Suche nach versteckten Items. Auch in diesen Momenten wird der Mech-Anzug gut genutzt und bereichert das Spielgefühl. Besonders toll ist aber, dass wir auch in Robo-Gestalt weiterhin die Kräfte unserer Feinde absorbieren können – einem Mecha-Kirby mit Flammenatem hat dann nicht einmal mehr der mächtigste Bösewicht etwas entgegenzusetzen! Eine schöne Idee – von etwas in der Art hätten wir zu gerne mehr gesehen. Ansonsten nämlich unterscheidet sich *Planet Robobot* im Grunde überhaupt nicht von den bisherigen Spielen und sorgt somit dafür, dass Veteranen sich ein dezentes Gähnen wohl nicht durchgehend verkneifen können.

Neben den großen Bossen am Ende spezieller Stages erwarten uns zwischendurch immer wieder Kämpfe gegen Minibosse. Mit Spezialkräften ist man hier meist fein raus.

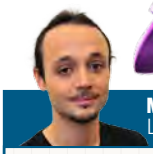
Die Handlung ist simpel wie eh und je, wird aber in toll gemachten CGI-Sequenzen erzählt.

### Viel zu tun im Hüpfspiel-Land

Dafür gibt es mal wieder Umfang satt, neben der Kampagne erwarten uns zahlreiche Zusatzmodi, zu denen wir derzeit aber leider noch nichts verraten dürfen. Wem ein potent gestaltetes, aber sehr vertrautes *Kirby*-Abenteuer genug ist, der wird also definitiv seine Freude haben. **Lukas Schmid**




Mehr noch als der direkte Vorgänger *Triple Deluxe* spielt *Planet Robobot* gelungen mit den 3D-Fähigkeiten des Nintendo 3DS.



**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Nettes neues Robo-Feature, das Gameplay bewegt sich aber auf sehr sicheren Pfaden"**

Hätte ich mir derzeit, von allen Nintendo-Serien, gerade ein neues *Kirby*-Spiel gewünscht? Nein – die rosa Knutschkugel ist so präsent und konstant, was Spielenachschub angeht, wie kaum ein anderer Nintendo-Held und gefühlsmäßig habe ich *Triple Deluxe* gerade erst beiseitegelegt. Beschweren will ich mich aber trotzdem nicht, denn abgesehen von einer gewissen Übersättigung und der Tatsache, dass das Abenteuer sich doch etwas gar zu stark am Konzept des Vorgängers orientiert, hatte ich viel Spaß. Vor allem das Robo-Feature wirkt deutlich sinnvoller und wird häufiger genutzt als Kirbys Spezialform aus *Triple Deluxe*. Trotzdem – jetzt dürfen bitte wieder andere Helden ran!

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Hal Laboratories
**Alternative:** Kirby: Triple Deluxe
**Termin:** 10. Juni 2016

**Screen-Info:** Die Bilder haben wir anhand der uns zur Verfügung stehenden, fertigen Fassung des Spiels selbst angefertigt. Genauso sieht der Titel also aus.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

## **Das N-ZONE-Wertungssystem:** Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

## UNSER WERTUNGSSYSTEM

**Die Wertungskästen:**
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

**Die Meinungskästen:**
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

**Die Wertungsgrenzen:**
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

**> 90 %, Herausragend**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

**> 80 %, Sehr gut**
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

**> 70 %, Gut**
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

**> 60 %, Befriedigend**
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

**> 50 %, Ausreichend**
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

**< 50 %, Mangelhaft**
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

## Splatoon

**Termin:** 29. Mai 2015
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

**STEUERUNG** 9
**Pro-Controller:** ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
**Besonderheiten:** Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

**MEHRSPIELER** 10
**Spieler online:** 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

**PRO / CONTRA**
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

**WERTUNG/FAZIT**

**90**

**„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“**

## ICONS

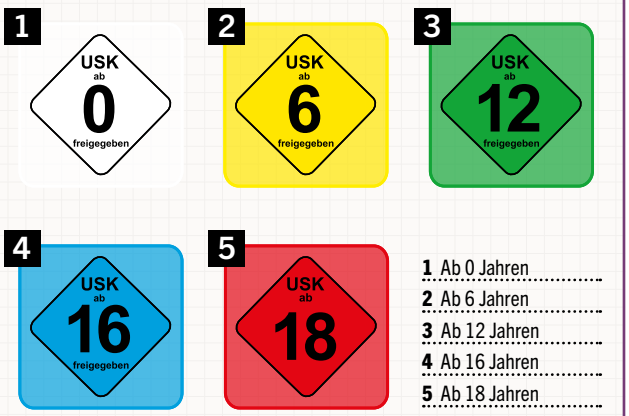
**N-ZONE-HIT**
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

**AMIIBO**
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

**eSHOP**
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

**GESPIELT**
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

## USK-EINSTUFUNGEN




**1** Ab 0 Jahren
**2** Ab 6 Jahren
**3** Ab 12 Jahren
**4** Ab 16 Jahren
**5** Ab 18 Jahren

**Das N-ZONE-Team.** Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

## VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

**Spielt gerade:** Star Fox Guard (Wii U), Zelda: Twilight Princess HD (Wii U), Yo-kai Watch (3DS), Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U), Life is Strange (PS4)
**Schaut gerade:** Critical Role auf Youtube
**Und sonst:** Jetzt war ich schon so gespannt darauf, auf der E3 endlich zu erfahren, was sich hinter NX verbirgt, und dann kündigt Nintendo an, dass die neue Konsole gar nicht auf der Messe vorgestellt wird. Argh! Na ja, Geduld ist bekanntlich eine Tugend, also warte ich eben noch. Zumindest soll die Konsole dieses Jahr noch vorgestellt werden.

## BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

**Spielt gerade:** Resident Evil 4 (Wii U), Resident Evil 5 (PC), Doom (PC)
**Schaut gerade:** Game of Thrones (Staffel 6) – bis jetzt echt super!
**Und sonst:** So, die NX kommt also erst im nächsten Jahr. Schade. Aber ganz ehrlich: Das mag zwar wehtun, ist aber auf lange Sicht die bessere Entscheidung. Nintendo muss sich mit Macht zurück in die Videospielregale der Händler katapultieren – und das klappt nur mit einem richtig fetten Lineup an NX-Spielen direkt zum Start der neuen Konsole. Alles richtig gemacht!

## MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

**Spielt gerade:** Dark Souls 3 (PS4), Pokémon Alpha Saphir (3DS)
**Schaut gerade:** Macross Delta, Boku No Hero Academia, Mayoiga, Kuma Miko
**Hört gerade:** Aufwachen-Podcast 109
**Und sonst:** Die Preise für die fette Prestige Edition von Dark Souls 3 sind echt gruselig: Knapp 2.000 Euro wollen einige Händler und Besitzer dafür haben. Gegenwärtig fällt mir keine Special Edition ein, die jemals auf eine so hohe Summe gekommen ist. Von meiner Edition werde ich mich aber trotzdem nicht trennen können.

## LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

**Spielt gerade:** Eher wenig
**Schaut gerade:** X-Men: Apocalypse
**Hört gerade:** 21 Pilots – Blurryface
**Und sonst:** Tja, und da ist sie also – meine Wetteinlösung! Wie in der letzten Ausgabe in der Community-Rubrik versprochen, durfte sich der Gewinner unserer monatlichen Wette aussuchen, was auf dem Bild in meinem Teamseiten-Kasten zu sehen ist. Das hat Tim Sockel getan – und sich Team Rockets Mauzi gewünscht. Gesagt, getan! Puh, Glück gehabt, ich hatte mich schon auf viel Schlimmeres eingestellt.

## MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

**Hört gerade:** Hans Albers – Nimm mich mit, Kapitän auf die Reise
**Liest gerade:** B. Traven – Das Totenschiff
**Schaut gerade:** Im Herzen der See
**Und sonst:** So, die letzte N-ZONE vor dem Urlaub ist fertig. Es folgt eine Woche mit zwei Halbwüchsigen auf engstem Raum (Hausboot). Nach Monaten mit ungezählten Halbwüchsigen auf engstem Raum (Redaktion) sollte das allerdings erholsam werden. Wenn nicht: Wer nervt, wird kielgeholt. Bei einem Tiefgang von nur 90 cm überlebt man das, meutert danach aber nie wieder.

## SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

**Hört gerade:** Es lebe der Sport!
**Schaut gerade:** Misfits
**Liest gerade:** Bürofitness für Sportmuffel
**Und sonst:** Sommer, Sonne, Sonnenschein. Bereits am Neujahrstag wollte ich die diesjährige Fitnesssaison einläuten, die ich dann aber bis Karneval vor mir hergeschoben habe. Ich dachte, vielleicht wäre Ostern ein besserer Zeitpunkt dafür. Tja, nun komme ich wohl in echte Bedrängnis und werde die Winterklamotten noch weitertragen müssen, bis ich hoffentlich im September in shape für den Sommer bin …

## LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)

**Spielt gerade:** Pokémon Alpha Saphir (3DS); Pokémon X (3DS); Ratchet und Clank (PS4)
**Hört gerade:** den Ruf eines wilden Hoothoots
**Liest gerade:** im Pokéwiki die Fundorte der Lieblingstierchen nach
**Und sonst:** Wenn ich nicht gerade auf Pokémonjagd bin oder bei Ratchet und Clank die Galaxie rette, bringe ich die Nähmaschine an das Ende ihrer Kräfte. Lohnt sich jedoch, wenn dann solche Plüschis wie auf dem Bild entstehen. Wer es nicht erkennt, das ist Eugen, die Museumseule aus Animal Crossing.

## JULIAN GEILER (21, Praktikant)

**Spielt gerade:** Overwatch (PC), Hearthstone (PC), Mario Maker (Wii U)
**Hört gerade:** Big Bad Bosses – I'm the Boss (Bösewichte aus Videospielen in einer Boy Band? Bin dabei!)
**Liest gerade:** Marvel-Star Wars-Comics
**Und sonst:** Ich bin dem Flüstern der alten Götter verfallen und terrorisiere derzeit mit meinem C'Thun-Druiden den Standard-Modus. Nebenbei lass ich einen Podcast laufen und freu mich auf meine neuen Amiibo und Comics, die ich mir bereits bestellt habe.

# MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

| | Lukas Schmid | Viktor Eippert | Marco Cabibbo | Benjamin Kegel |
|---|---|---|---|---|
| **TOP-TITEL** | Chronicles of Teddy: … | Fire Emblem Fates | Fire Emblem Fates | Pilotwings |
| **FLOP-TITEL** | Lost Reavers | Lost Reavers | Mini Mario & Friends … | Lost Reavers |
| Fire Emblem Fates (3DS) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 38 | Es hilft nichts, Strategie ist einfach nicht mein Genre und wird es in diesem Leben wohl auch nicht mehr werden. Weil ich den Wertungsschnitt nicht zerstören will, vergebe ich aber dennoch acht Punkte. So nett bin ich! **8** | Es hilft nichts, als großer Fan von Strategie- und Rollenspielen wird *Fire Emblem* auch mit diesem Teil wieder viel meiner Freizeit auffressen. Ist aber auch völlig okay, denn *Fates* ist richtig super geworden. **9** | Über ein Jahr nach dem Durchspielen der aus Japan importierten Version kann ich es kaum abwarten, nochmals loszulegen. Nur die passable Anpassung der westlichen Fassung stört mich leider ein bisschen. **9** | Wie immer bei *Fire Emblem*: Mich reizt als Strategie-Suchtie das Gameplayfundament eigentlich sehr, die Aufmachung und der Aufhänger rund um den Protagonisten sind aber nicht mein Fall. Ich seh's daher wie Lukas. **8** |
| Lost Reavers (Wii U eShop) ∅ Wertung: 3,25 // Test S. 44 | Ich bin dafür, dass man das Wertungsspektrum durchaus auch mal ausreizt und miese Spiele entsprechend abstraft. Somit gibt es für dieses Malheur zwei Punkte – *Devil's Third* und *Rodea* finde ich nämlich noch schlechter. **2** | Als dieser Titel im Rahmen einer Nintendo Direct angekündigt wurde, bestand meine Reaktion aus einer hochgezogenen Augenbraue und der Frage „Wer braucht das?" Tja, wie sich herausstellt, frage ich mich das immer noch. **3** | Der Ansatz des Spiels ist nett und macht Lust auf ein paar Ründchen, aber langfristig kann ich der Schatzjagd nicht viel abgewinnen. Mal schauen, ob Bandai Namco für die NX ähnliche Exklusivtitel bereitstellt. **5** | Ooooh, schaut mal, eine Werbefläche für Echtgeld-Items, die sich (nicht sehr) geschickt als Spiel tarnt! Wäre *Devil's Third* noch etwas Adventure-lastiger, das Ding würde wohl genau so aussehen. Nee, danke. **3** |
| Mini Mario & Friends … (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 5,5 // Test S. 45 | Nintendo hat es wieder einmal geschafft und ein grundsolides Spielprinzip durch unnötigen Amiibo-Zwangssupport ruiniert. Immerhin ist das Spektakel nicht ganz so misslungen wie der Free-2Play-Furz *Pokémon Picross*. **5** | In der Redaktion bin ich derjenige, der Amiibo noch am positivsten gegenübersteht. Und hey, ein kostenloses Spiel, bei dem ich meine bereits vorhandenen Amiibo für nette Puzzle-Einlagen nutzen kann? Warum nicht! **7** | Und da haben wir es: Ein Spiel, das nur mit Amiibo-Figuren wirklich kompatibel ist. Genau diese Bedingung möchte ich bei Videospielen nicht haben – selbst wenn der eigentliche Titel keinen Cent kostet. **5** | Die Amiibo verkaufen sich wie 10-Euro-Scheine für fünf Euro. Es ist also kein Wunder, dass Nintendo die Dinger bis zur Schmerzgrenze puscht. Und darüber hinaus. So wie jetzt im Fall von *Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge*. **5** |
| Pilotwings (New 3DS VC) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 61 | Ach ja, da kommen Erinnerungen auf! Der luftige Spaß hat sich überraschend gut gehalten, wenngleich die Grafik natürlich völlig veraltet ist. Noch lieber mag ich den N64-Teil, auch am SNES fliegt es sich aber prima. **7** | Mit Flugsimulationen bin ich einfach nie warm geworden. Entsprechend kann ich *Pilotwings* – so gut es sicherlich ist – persönlich einfach nichts abgewinnen. Wenn schon Simulation, dann bitte Aufbausims oder WiSims. **6** | Mit der Flugsimulation auf dem SNES konnte ich mich schon seinerzeit als Jüngling nicht anfreunden und habe mich lieber ins Fahrer-Cockpit von *F-Zero* gesetzt. Im Jahr 2016 hat sich nicht viel daran geändert. **7** | Ich glaube, ich bin der Einzige hier in der Redaktion, der das SNES-*Pilotwings* mehr mag als seine beiden Nachfolger. Ich verbinde mit dem 16-Bit-Teil aber auch herrliche Kindheitserinnerungen und entspannte Stunden. **8** |
| Super Punch-Out!! (New 3DS VC) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 60 | Der missratene, bewegungsintensive *Punch-Out*-Ableger für die Wii bereitet mir heute noch Angstschweiß, so doof fand ich den. Den Super-Nintendo-Teil hingegen genieße ich ab und an auch heute noch sehr gerne. **7** | Und direkt noch ein Genre, das nicht so mein Fall ist: Sportspiele. Hier kommt außerdem noch hinzu, dass ich obendrein mit der Realvorlage (also dem Boxsport) ebenfalls nichts am Hut habe. **6** | Für die Neuauflage/Fortsetzung des legendären NES-Titels schaut es bei mir ähnlich aus wie bei *Pilotwings*. Qualität ist definitiv vorhanden, aber mich persönlich hat es nie wirklich in den virtuellen Boxring getrieben. **7** | Tiger Uppercut! Nee, Moment, falsches Spiel. Das *Punch-Out*-Pendant für das SNES ist ein ordentlicher Ableger seiner Zunft, kommt für mich aber nicht an die geniale Neuauflage für die Wii ran. Trotzdem sehr ordentlich! **7** |
| Chronicles of Teddy … (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 65 | Wer hätte gedacht, dass ein ziemlich unscheinbarer eShop-Titel für mich das interessanteste Spiel des Monats sein würde? Der Metroidvania-Ansatz sagt mir zu, der Stil ist nett und die Rätsel machen Spaß. Bitte gerne mehr davon! **8** | Ah, das ist schon eher mein Fall. Der Name mag zwar etwas irreführend sein, doch spielmechanisch ist *Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus* eine feine Sache. Insbesondere Retro-Fans kommen hier auf ihre Kosten. **7** | Eine überraschend gute Mischung aus *Wonderboy* und *Zelda 2: The Adventure of Link*, welches sich vor allem für jene Spieler eignet, die mit ähnlichen Plattformern im Retro-Stil etwas anzufangen vermögen. **7** | Das ist einer der Titel, bei dem es vorteilhaft ist, in einer Spieleredaktion zu arbeiten. *Chronicles of Teddy* – bei dem Namen hätte ich nie hingeschaut. Aber siehe da, es ist ein putziges, charmantes, cleveres Abenteuer! **8** |

# Tolle Prämien im Shop!

## NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

**Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren.** Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

**Kompatibel mit:** Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

## AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

**1 UP-Tasche:**
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

**Block-Tasche:**
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

## ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

# shop.computec.de/nzone

**Wann erscheint was?** Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 4. Mai 2016.

# Wii U

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **Mai 2016** | | |
| UPDATE The Book of Unwritten Tales | Nordic Games | 10. Mai 2016 |
| **Juni 2016** | | |
| S. 24 Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht | Warner Bros. | 28. Juni 2016 |
| Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ... | Nintendo | 24. Juni 2016 |
| S. 08 UPDATE Mighty No. 9 | Comcept | 24. Juni 2016 |
| UPDATE Terraria | 505 Games | 24. Juni 2016 |
| S. 22 Tokyo Mirage Sessions #FE | Nintendo | 24. Juni 2016 |
| **2016** | | |
| A Cowboy's Tale | Nexis Games | 2016 |
| Paper Mario: Color Splash | Nintendo | 2016 |
| Yooka-Laylee | Playtonic/Team 17 | Oktober 2016 |
| **Weitere Ankündigungen** | | |
| S. 26 Bloodstained: Ritual of the Night | Armature Studio | März 2017 |
| Clayfighter | Interplay | Nicht bekannt |
| Know Your Friends | Ubisoft | Nicht bekannt |
| Project Giant Robot | Nintendo | Nicht bekannt |
| UPDATE The Legend of Zelda Wii U | Nintendo | 2017 |
| **Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich** | | |
| Assault Android Cactus | Witch Beam | 2016 |
| Earthlock: Festival of Magic | Snowcastle Games | 2. Quartal 2016 |
| Go Go Electric Samurai | Hexagon Games | 2. Quartal 2016 |
| NEU Pentapuzzle | RCMADIAX | 05. Mai 2016 |
| NEU Reptilian Rebelon | Herrero | 05. Mai 2016 |
| UPDATE Super Meat Boy | BlitWorks | 12. Mai 2016 |
| NEU Sweetest Thing | Joindots | 05. Mai 2016 |
| NEU Tap Tap Arcade 2 | RCMADIAX | Juli 2016 |
| Volgarr the Viking | Crazy Viking Studio | 2. Quartal 2016 |
| **Wii U eShop: Weitere Ankündigungen** | | |
| 6180 the moon | Turtle Cream | 2016 |
| 90's Arcade Racer | Nicalis | 2016 |
| A.N.N.E | Gamesbymo | 2016 |
| A Boy and his Blob | Majesco | Nicht bekannt |
| Action Henk | Curve Digital | 2016 |
| Aqua Moto Racing Utopia | Zordix | Nicht bekannt |
| Assault Android Cactus | Witch Beam | 2016 |
| A World of Keflings | NinjaBee | 2016 |
| Axiom Verge | BlitWorks | 2016 |
| Aztez | Team Colorblind | Nicht bekannt |
| Back to Bed | Bedtime Digital Games | 2016 |
| Ballpoint Universe: Infinite | Arachnid Games | 2016 |
| Blood Alloy | Suppressive Fire Games | Nicht bekannt |
| Buddy & Me: Dream Edition | Sunbreak Games | Nicht bekannt |
| Chromophore: The Two Brothers D.C. | Ackkstudios | 2016 |
| Cryamore | Atlus | Sommer 2016 |
| Cult County | Renegade Kid | Nicht bekannt |
| Dance of the Damned | Nexis Games | 2016 |
| Dex | Badland Games | 2016 |
| Deer God | Mobot Studios | 2016 |
| Dot Arcade | James Montagna | 2016 |
| Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria | Choice Provisions | Nicht bekannt |
| Dreamfall Chapters: The Longest Journey | Red Thread Studios | 2016 |
| Dreii | bitforge | 2016 |
| Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara | Capcom | 2016 |
| Festival of Magic | SnowCastle Games | Nicht bekannt |
| Flavoured Cats | CW Games | 2016 |
| Forced | BetaDwarf | 2016 |
| Forgotten Memories | Psychoz Interactive | Nicht bekannt |

# Wii U (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| Forma.8 | MixedBag | 2016 |
| Freedom Planet 2 | Galaxy Trail | Mitte 2017 |
| Futuridium EP Deluxe | MixedBag | 2016 |
| Giana Sisters: Dream Runners | Black Forest Games | 2016 |
| Guns, Gore & Cannoli | Crazy Monkey Studios | 2016 |
| Heart Forth, Alicia | Alonso Martin | 2. Hälfte 2016 |
| Hex Heroes | Prismatic Games | 2016 |
| Hive Jump | Graphite Lab | 2016 |
| Hollow Knight | Team Cherry | 2016 |
| Hover: Revolt of Gamers | Midgar Studio | Nicht bekannt |
| Hyper Light Drifter | Heart Machine | Nicht bekannt |
| Insanity Blade – The Arcade Experience | Casual Bit Games | Nicht bekannt |
| Jotun: Valhalla Edition | Thunder Lotus Games | Sommer 2016 |
| Kerbal Space Program | Squad | 2016 |
| Kick & Fennick | Abstraction Games | 2016 |
| Knytt Underground | Ripstone | 2016 |
| Limbo | Playdead | 2016 |
| Lobodestroyo | Lefthandes Studios | 2016 |
| March of War | ISOTX | 2016 |
| Minecraft: Story Mode | Telltale Games | Nicht bekannt |
| Mousecraft: Director's CAT | Crunching Koalas | 2016 |
| Mutant Mudds Deluxe | Renegade Kid | 2016 |
| Ninja Pizza Girl | Disparity Games | 2016 |
| Noitu Love: Devolution | MP2 Games | 2016 |
| NEU Pankapu: The Dream Keeper | Kind Studio | 2017 |
| Pinball Arcade | FarSight Studios | 2016 |
| Ping 1.5+ | Nami Tentou Mushi | 2016 |
| Pixeljunk Monsters | Double Eleven | 2016 |
| Planet Diver | Fabraz | Nicht bekannt |
| Poi | Polykid | 2016 |
| Poncho | Rising Star Games | 2016 |
| Quest of Dungeons | Upfall Studios | 2016 |
| Race the Sun | Disparity Games | 2016 |
| Rive | Two Tribes | 2016 |
| Road Redemption | Darkseas Games | 2016 |
| Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ... | Arcane Four | Nicht bekannt |
| Shadow Blade: Reload | Dead Mage | Nicht bekannt |
| Shantae: Half-Genie Hero | WayForward | 2016 |
| Shiness: The Lightning Kingdom | Focus Home Interactive | 2016 |
| Shutshimi | Choice Provisions | 2016 |
| Slain! | Digerati Distribution | 2016 |
| Songs of Seven | Enlightened Games | 2016 |
| Soul Axiom | Wales Interactive | 2016 |
| Swap Fire | Midnight Status | Nicht bekannt |
| NEU Tadpole Trepple | Bitfinity Games | 2016 |
| The Girl and the Robot | Nicht bekannt | 2016 |
| The Minotaur | Ratalaika Games | Nicht bekannt |
| The Next Penelope | Aurelian Regard/Blitworks | 2016 |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2016 |
| Trine 3 | Frozenbyte | Nicht bekannt |
| Twisted Fusion | Leuvision | 2016 |
| U Craft | Nexis Games | 2016 |
| Whoa Dave! | Gaijin Games | 2016 |
| Windup Knight 2 | Robot Invader | 2016 |
| Wonder Flick | Level-5 | 2016 |
| Zombie Vikings | Zoink Games | 2016 |
| **Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen** | | |
| Mario Slam Basketball | Nintendo | Nicht bekannt |
| **Nintendo NX** | | |
| NEU The Legend of Zelda NX | Nintendo | 2017 |

# 3DS/Mobile

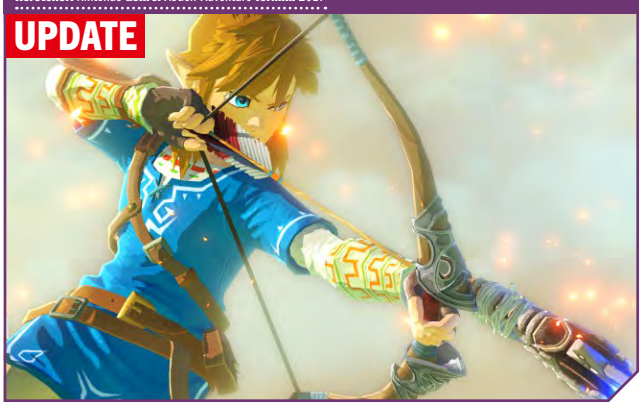
| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **Mai 2016** | | |
| S. 38 Fire Emblem Fates: Herrschaft | Nintendo | 20. Mai 2016 |
| S. 38 Fire Emblem Fates: Vermächtnis | Nintendo | 20. Mai 2016 |
| **Juni 2016** | | |
| S. 30 Kirby: Planet Robobot | Nintendo | 10. Juni 2016 |
| S. 24 Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht | Warner Bros. | 28. Juni 2016 |
| Zero Time Dilemma | Aksys Games | 28. Juni 2016 |
| **Juli 2016** | | |
| Disney Art Academy | Nintendo | 15. Juli 2016 |
| **2016** | | |
| Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit | Square Enix | 2016 |
| Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch... | Square Enix | 2016 |
| UPDATE Metroid Prime: Federation Force | Nintendo | 02. September 2016 |
| S. 08 UPDATE Mighty No. 9 | Comcept | 2016 |
| S. 28 Monster Hunter Generations | Capcom | Sommer 2016 |
| Pokémon Mond | Nintendo | Ende 2016 |
| Pokémon Sonne | Nintendo | Ende 2016 |
| Rhythm Paradise: Megamix | Nintendo | 2016 |
| Sonic Boom: Feuer und Eis | Sega | 27. September 2016 |
| UPDATE Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle | Konami | Sommer 2016 |
| **Weitere Ankündigungen** | | |
| 7th Dragon III – Code: VFD | Sega | Nicht bekannt |
| Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear | XSEEED | Nicht bekannt |
| Disney Magical World 2 | Disney Interactive | Nicht bekannt |
| Dragon Ball Z: Extreme Butoden | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Dragon Quest Monsters Joker 3 | Square Enix | Nicht bekannt |
| Dragon Quest XI | Square Enix | Nicht bekannt |
| Etrian Odyssey 5 | Atlus | Nicht bekannt |
| Great Ace Attorney | Capcom | Nicht bekannt |
| Inazuma Eleven Go Galaxy | Level-5 | Nicht bekannt |
| Monster Hunter Stories | Capcom | Nicht bekannt |
| New Atelier Rorona: The Origin Story of ... | NIS | Nicht bekannt |
| One Piece: Super Grand Battle X | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail) | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Phoenix Wright: Ace Attorney 6 | Capcom | Nicht bekannt |
| Puzzle & Dragons X | GungHo Online Ent. | Nicht bekannt |
| NEU Sega 3D Classics Collection | Sega | Nicht bekannt |
| Shift DX | Rising Star Games | Nicht bekannt |
| UPDATE Shin Megami Tensei IV: Apocalypse | Atlus | Nicht bekannt |
| Story of Seasons 2 | Marvelous | Nicht bekannt |
| Tales of the World: Reve Unitia | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Theatrhythm: Dragon Quest | Square Enix | Nicht bekannt |
| The Snack World | Level-5 | Nicht bekannt |
| Yo-kai Watch 2 | Level-5 | Nicht bekannt |
| NEU Yo-kai Watch 3 | Level-5 | Nicht bekannt |

# 3DS/Mobile (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich** | | |
| S. 38 Fire Emblem Fates: Offenbarung | Nintendo | 09. Juni 2016 |
| NEU Pocket Card Jockey | Nintendo | 05. Mai 2016 |
| Volgarr the Viking | Crazy Viking Studio | 2. Quartal 2016 |
| **3DS eShop: Weitere Ankündigungen** | | |
| AeternoBlade 2 | Corecell | 2016 |
| Antipole DX | Saturnine Games | 2016 |
| Azure Striker Gunvolt 2 | Inti Creates | Sommer 2016 |
| Boxboy! One more Box | Nintendo | Nicht bekannt |
| Child's Mind | Unit DTH | Nicht bekannt |
| Chase | Arc System Works | Nicht bekannt |
| NEU Digger Dan | Four Horses | Sommer 2016 |
| Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria | Choice Provisions | Nicht bekannt |
| Dragon Fantasy | The Muteki Corporation | 2016 |
| Futuridium EP Deluxe | MixedBag | 2016 |
| Great Detective Pikachu | Nintendo | Nicht bekannt |
| Grinsia | Nicalis | 2016 |
| Harvest December | Circle Entertainment | Nicht bekannt |
| Johnny Dynamite | Enjoy Gaming | Nicht bekannt |
| Lifespeed | Wee Man Studios | 2016 |
| Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails | Big John Games | 2016 |
| Moon Chronicles (Episode 1) | Renegade Kid | 2016 |
| Moon Chronicles (Episode 2) | Renegade Kid | 2016 |
| Noitu Love: Devolution | MP2 Games | 2016 |
| Mutant Mudds 2 | Renegade Kid | 2016 |
| NEU Picross e7 | Jupiter | Nicht bekannt |
| Quest of Dungeons | Upfall Studios | 2016 |
| Saber Rider and the Star Sheriffs | Team Saber Rider | 4. Quartal 2016 |
| Shakedown Hawaii | Vblank Entertainment | Nicht bekannt |
| Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut | Wayforward | 2016 |
| Shutshimi | Choice Provisions | 2016 |
| Strike Force Foxx | Big John Games | 2016 |
| Swords & Soldiers 3D | Circle Ent. | 2016 |
| Tappingo 2 | Goodbye Galaxy Games | 2016 |
| NEU The Battle Cats POP | Ponos | 2016 |
| The Legend of Kusakari | Nnooo | Nicht bekannt |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2016 |
| Thorium Wars: Attack of the Skyfighter | Big John Games/3PM Games | 2016 |
| Treasurenauts | Renegade Kid | 2016 |
| Whoa Dave! | Gaijin Games | 2016 |
| **Mobile** | | |
| S. 08 NEU Animal Crossing | Nintendo | Herbst 2016 |
| S. 08 NEU Fire Emblem | Nintendo | Herbst 2016 |
| Pokémon CoMaster | Nintendo | Nicht bekannt |
| S. 10 Pokémon Go | Nintendo | 2016 |

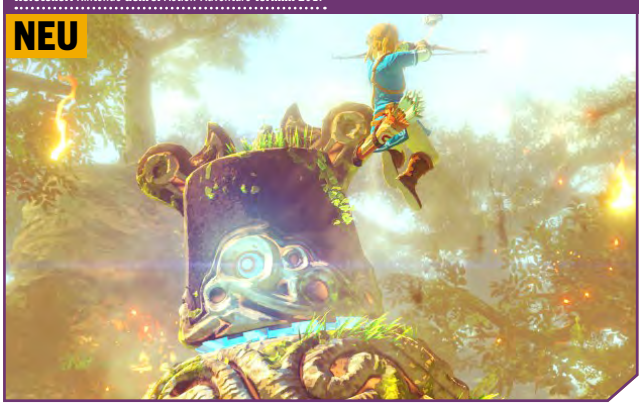
## THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017




## THE LEGEND OF ZELDA (NX)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017



# FIRE EMBLEM FATES

**Strategie** Es herrscht Krieg – und ihr müsst euch für eine von beiden Seiten entscheiden. Oder gibt es gar einen dritten Weg...?

2012, da schien es noch, als hätte das letzte Stündlein der *Fire Emblem*-Serie geschlagen. 22 Jahre nach ihrem 8-Bit-Debüt stagnierte die Strategie-Reihe – zugegeben, sie stagnierte auf hohem Niveau, aber nachdem die routinierte DS-Episode *Fire Emblem: Shadow Dragon* trotz guter Bewertungen weltweit keine sonderlich spektakulären Verkaufszahlen einfuhr, ließ Nintendo den direkten Nachfolger in Japan und stellte Entwickler Intelligent Systems ein Ultimatum: Das Entwicklerteam hat noch eine Chance, das Fortbestehen von *Fire Emblem* mit einem letzten Spiel zu sichern. Also legte man sich im Hause Intelligent Systems gehörig ins Zeug und landete mit *Fire Emblem: Awakening* auf dem 3DS einen absoluten Volltreffer. Dank fantastischer Präsentation, enormem Spielkomfort und nicht zuletzt auch einem stark ausgeprägten sozialen Aspekt – das

In eurer Burg errichtet ihr neue Gebäude, versetzt bereits bestehende Strukturen oder wertet sie auf. Man will sich ja auch wohfühlen.

## AMIIBO-ACTION

**Ihr habt beim großen Amiibo-Goldrausch des letzten Jahres auch kräftig zugeschlagen und seitdem stehen Marth, Lucina und Co. im Regal herum und sammeln Staub? Jetzt könnt ihr sie wieder gebrauchen!**

Wie die meisten aktuellen Nintendo-Spiele unterstützt auch *Fire Emblem Fates* ein paar der sehr beliebten Amiibo-Figuren: Die Figuren von Marth, Ike, Lucina und Daraen werden eingelesen und erkannt. Lest ihr eine der Figuren über den Touchscreen des New 3DS oder den entsprechenden Adapter der früheren Hardware-Varianten ein, erscheinen sie zuerst in eurer Burg und überreichen euch ein Geschenk. Beim dritten Mal dürft ihr sie zum Duell fordern; besiegt ihr sie, schließen sie sich eurer Armee an. Schade nur: Die neueste Figur aus *Fire Emblem*, nämlich Roy, wird bisher noch nicht unterstützt. Hoffen wir mal, dass Nintendo da bald ein entsprechendes Update liefert!

**Lucina ist im Vergleich zu Ike weniger kräftig, dafür aber sehr flink. Sie spielt eine wichtige Rolle in *Fire Emblem: Awakening*.**

**Ike ist ein recht kräftiger Bursche, er ist die Hauptfigur in der heute ziemlich seltenen und hoch gehandelten Gamecube-Episode *Fire Emblem – Path of Radiance*.**

Verkuppeln der zahlreichen Helden und Heldinnen ist ein zentrales Spielelement – traf *Fire Emblem: Awakening* weltweit den Nerv der Spieler und wurde gute zwei Millionen Mal verkauft. Nicht schlecht, für eine Serie, die kurz vor ihrer Einstellung stand!

### Hoshido oder Nohr?

Eine Einstellung ist heute kein Thema mehr, tatsächlich ist die Reihe 2016 größer als je zuvor: *Fire Emblem Fates* ist noch umfangreicher, noch ehrgeiziger und noch aufwändiger produziert als der erfolgreiche Vorgänger und schickt sich in den USA und Japan bereits an, den Erfolg zu wiederholen. Dabei ist *Fates* auch ein weitaus komplexeres Spiel als *Awakening*, und nicht nur in taktischer Hinsicht, sondern bereits beim Kauf. Es ist nämlich so: *Fire Emblem Fates* besteht eigentlich aus drei separaten Spielen: *Fire Emblem Fates: Vermächtnis*, *Fire Emblem Fates: Herrschaft* und *Fire Emblem Fates: Offenbarung*. Die Episoden *Vermächtnis* und *Herrschaft* findet ihr im Laden, Offenbarung ist, zumindest außerhalb der bereits jetzt vergriffenen Special Edition, nur als digitaler Download zu haben und ist erst spielbar, wenn ihr eine der anderen beiden Episoden bereits abgeschlossen habt. Und wie ist das jetzt mit *Vermächtnis* und *Herrschaft*? Dafür holen wir wohl besser kurz aus.

Zwei große Reiche streiten in der Welt von *Fire Emblem Fates* um die Herrschaft: Im Osten liegt das recht friedliche Hoshido, das mit seinen Samurai und Ninja an das feudale Japan erinnert. Im Westen liegt hingegen das Königreich Nohr, das mit seinen gepanzerten Rittern Assoziationen an das europäische Mittelalter weckt. Angeführt wird Nohr vom grausamen König Garon, unter dessen Fittiche euer Held oder eure Heldin (ihr dürft vor Spielbeginn Geschlecht, Aussehen, Name und Stimme festlegen) aufwächst. Zwar ist Garon grausam und kalt, und die meiste Zeit verbringt ihr abgeschieden vom Rest der Welt in einer zugigen Festung, doch eure Geschwister und auch die Bediensteten geben euch jede Menge Wärme und Liebe. Aber schon kurz nach Spielbeginn wird offenbar, dass Garon nicht euer Vater ist, tatsächlich gehört ihr dem Königshaus von Hoshido an und wurdet als Kind vom fiesen Herrscher von Nohr entführt. Und jetzt steht ihr vor einer schwierigen Entscheidung: Schließt ihr euch eurer echten Familie, die euch schon seit Langem vermisst,

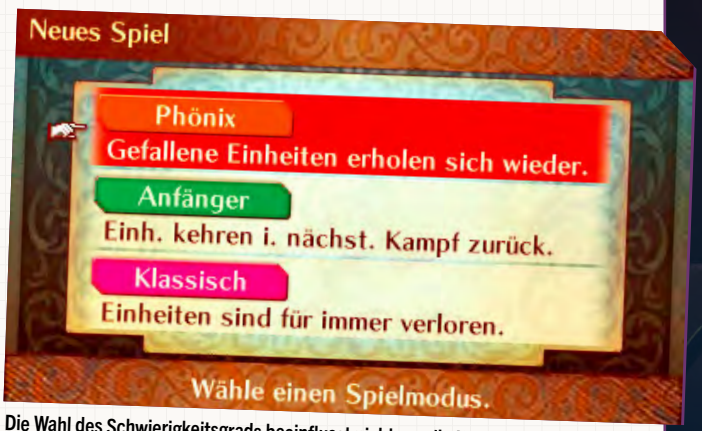
**König Garon von Nohr ist kein sonderlich angenehmer Zeitgenosse. Bei Gefangenen kennt er keine Gnade und selbst seine Kinder sind vor seinem Zorn nicht sicher. Aber steckt wirklich allein er hinter all dem Ärger und Krieg?**

**Prinz Xander von Nohr und Prinz Ryoma von Hoshido sind meisterhafte Kämpfer und im Kampf formidable Rivalen. Ob sie auch gemeinsam für eine Sache kämpfen können?**

## STERBLICH ODER UNSTERBLICH?

**Zu Beginn des Spiels stellt euch *Fire Emblem Fates* vor eine schwierige Wahl: Wie handhabt ihr das Thema der Sterblichkeit eurer Helden?**

Zur Erinnerung: In früheren Episoden von *Fire Emblem* war jede Figur, die auf dem Schlachtfeld ihr Leben ließ, wirklich tot – und zwar für immer, denn eine Wiederbelebung war nicht möglich! Wie schon bei *Fire Emblem: Awakening* habt ihr hier aber die Wahl, einen Anfänger-Modus zu spielen, der gefallene Helden nach dem Ende einer Schlacht zurückbringt. Das entspannt den Spieler natürlich und lindert Frust, gleichzeitig nimmt es dem Spiel aber auch ein gutes Stück an Spannung und Drama: Wer wirklich gefordert werden möchte, für den ist der aktivierte Permatod nicht die schlechteste Wahl. Wer sich dagegen lieber komplett auf Handlung und Figuren-Verkuppeln konzentrieren möchte, der entscheidet sich für den neuen Phoenix-Modus. Dort kehren besiegte Figuren bereits in der nächsten Kampfrunde zurück aufs Feld. Sonderlich fordernd ist das Spiel dann natürlich nicht mehr, aber es ist bewundernswert, dass Entwickler Intelligent Systems auch diese Option implementiert hat – nicht jeder Spieler ist ebenso ein ausgemachter Taktik-Fuchs und somit ist für jeden Spielertyp die passende Option enthalten.




**Die Wahl des Schwierigkeitsgrads beeinflusst nicht nur die Herausforderung, sondern das ganze Spielerlebnis. Überlegt also gut und trefft eine kluge Entscheidung.**

wieder an? Oder bleibt ihr euren neuen Geschwistern treu, die euch ebenso von ganzem Herzen lieben? An dieser Stelle teilt sich die Handlung von *Fire Emblem Fates* auf. Wollt ihr auf Seiten der Hoshido gegen Nohr kämpfen, dann entscheidet ihr euch für *Vermächtnis*, wollt ihr dagegen eure Familie in Nohr nicht im Stich lassen und König Garons bösartigen Ambitionen von innen heraus ein Ende setzen, dann ist *Herrschaft* euer Spiel. Je nachdem, wie ihr eure Wahl ausfällt, erwartet euch ein vollkommen anderes Erlebnis: Ihr bestreitet andere Missionen, habt unterschiedliche Verbündete und auch einen gänzlich anderen Spielaufbau. Auch in Sachen Schwierigkeitsgrad unterscheiden sich *Vermächtnis* und *Herrschaft* enorm. Die Herausforderung in *Vermächtnis* entspricht im Großen und Ganzen dem Vorgänger *Awakening* und es ist euch jederzeit möglich, freie Kämpfe zu bestreiten und so eure Truppen zu trainieren. Bei *Herrschaft* sind nicht nur die Kämpfe weitaus knackiger und herausfordernder, außerhalb der separat erhältlichen DLC-Bonus-Missionen ist es auch nicht möglich, freie Kämpfe zu bestreiten. Folglich könnt ihr also nicht einfach ein wenig leveln, und dann überlegen über den Gegner hinwegfegen. Die herausfordernde Episode *Herrschaft* ist also ein Spiel für Anhänger der früheren, ordentlich schweren Ableger von *Fire Emblem*. Und dann gibt es da noch die Episode *Offenbarung*: In der wählt ihr schließlich einen dritten Weg und bringt die Geschichte endgültig zum Ende. Mehr dazu im Kasten auf Seite 42.

**Die Kampfszenen sind toll inszeniert, strotzen nur so vor Effekten, tollen Kamerafahrten und dynamischen Animationen.**

### Taktische Schlachten

Die meiste Zeit werdet ihr in beiden Episoden auf dem Schlachtfeld verbringen. Wie gewohnt seht ihr eure Truppen aus der Vogelperspektive und zieht Schwertkämpfer, Bogeschützen, Heiler, Magier, Pegasusreiter und all die anderen Verbündeten in beliebiger Reihenfolge. Sind all eure Einheiten gezogen oder beendet ihr von euch aus die Runde, dann ist der Feind am Zug. Sind Einheiten in der richtigen Reichweite, greift ihr an: Kämpfer mit Schwert, Keule oder Speer gehen auf Tuchfühlung, Bogenschützen oder Magier können auch aus der Entfernung angreifen. Dabei nützt es aber nichts, einfach nur eure stärksten Kämpfer an die Front zu schicken, auch das Waffendreieck will beachtet werden! Kämpfer mit Axt, Keule oder Bogen sind beispielsweise beson-

**Eure Figur stellt ihr euch ganz nach eigenen Wünschen zusammen, der Editor bietet eine Menge Gesichter, Frisuren und weitere Einstellmöglichkeiten.**

**In der japanischen Version dürft ihr den Kopf eurer Kameraden per Touchscreen kraulen, für den Westen wurde diese Funktion entfernt, die Portraits sind aber noch enthalten.**

Manchmal ist es eine gute Idee, eine weiter entfernte Kameraperspektive zu wählen, um zu sehen, wer sich da alles auf dem Schlachtfeld tummelt.

Manche Figuren wechseln im Kampf die Gestalt. Wer da wohl als mächtiger Drache seine Gegner heimsucht…?

ders effektiv gegen Gegner, die mit Lanze, Speer oder Ninja-Waffen ins Gefecht ziehen. Kämpfer mit Speer und Co. lehren dagegen Einheiten mit Schwert oder magisch begabte Figuren das Fürchten, während diese besonders effektiv gegen Axt- und Keulenschwinger agieren. Wird ein Bogenschütze aus nächster Nähe angegriffen, ist kein Konterangriff möglich, dafür stellen die Schützen aber vor allem für die flinken Pegasusreiter und andere Lufteinheiten eine große Gefahr dar. Natürlich müsst ihr das nicht alles sofort verinnerlichen, all diese Einheiten und auch manch andere Figur mit weiteren interessanten und nützlichen Fähigkeiten nehmt ihr im Verlauf des Spiels in eure stetig wachsende Armee auf. Eine Spezialität des jüngsten *Fire Emblem* sind die Drachenadern, speziell markierte Punkte auf der Karte, die alleine eure Hauptfigur oder andere Charaktere von königlichem Geblüt aktivieren können. Drachenadern haben viele mögliche Effekte: Manche heilen bei Aktivierung eure komplette Truppe, andere lösen Fallen aus, verändern die Topographie der Schlachtfelder oder bremsen fliegende Gegner aus – wer dieses neue Element klug einsetzt, der kann sich das Leben in vielen Missionen bedeutend einfacher machen. Auch die Stufe eurer Figuren ist natürlich entscheidend: Jede Aktion spült Erfahrungspunkte auf das Konto eurer Recken, Stufenanstiege verbessern deren Werte und gelegentlich dürfen sie auch in eine bessere Klasse wechseln.

## Schlossbau und Romanzen

Zwischen den einzelnen Schlachten besucht ihr eure eigene Festung, die ihr bereits früh im Spiel in einer Parralleldimension bezieht. Gibt es dort anfangs nur ein kleines Gemüsebeet und euer eigenes Quartier, wird die Burg im Verlauf des Spiels immer weiter ausgebaut. Mit im Kampf verdienten Punkten errichtet ihr Waffenarsenale, Schmieden, eine Küche, eine Kampfarena, ein heißes Bad und viele andere nützliche Gebäude. Diese ermöglichen nicht nur ausgedehnte Einkaufstouren, sie helfen auch, wenn andere Spieler per Streetpass vorbeischauen oder eure Einheiten auf dem 3DS eines anderen *Fire Emblem*-Spielers aufschlagen: Auf Wunsch könnt ihr diese dann herausfordern und profitiert bei einem gut ausgebauten Schloss von ein paar netten Boni. Ebenso ist das Schloss aber auch Mittelpunkt der sozialen Interaktion zwischen euren Figuren. Zunächst muss aber Vertrauen aufgebaut werden. Stehen zwei Kämpfer auf dem Schlachtfeld bei einer Aktion nebeneinander, oder teilen sie sich ein Feld, dann verbessern sie gegenseitig ihre Statuswerte, blocken gegnerische Attacken oder landen ebenfalls einen Treffer beim Gegner. Außerdem steigt in solchen Fällen auch ihr gegenseitiger Sympathiewert, was regelmäßig zu neuen Konversationen in eurer Burg führt. Je besser zwei Figuren miteinander können, desto effektiver sind sie auch, wenn ihr sie gemeinsam in den Kampf schickt. Und nicht nur das: Bringt ihr die Beziehung zwischen zwei Helden auf den S-Level, dann kommt es zur Hochzeit und ihr dürft euch über Nachwuchs freuen, der euch, aus bestimm-

## WAS KOSTET FIRE EMBLEM FATES WIRKLICH?

**Jetzt mal Butter bei die Fische: Nintendo und Intelligent Systems haben *Fire Emblem Fates* in drei separate Spiele aufgeteilt, die jeweils einzeln angeboten werden. Was wird also fällig, wenn man alle drei spielen möchte?**

Zunächst einmal werden etwa 40 Euro für ein Grundspiel fällig, wobei ihr die Wahl zwischen *Vermächtnis* oder *Herrschaft* habt. Zum Glück werdet ihr danach nicht mehr voll zur Kasse gebeten, ab einem bestimmten Punkt im Spiel dürft ihr euch die zweite Episode per Download holen. Und die kostet nicht wie im Laden die vollen 40 Euro, sondern nur noch derer 20. Ebenso verhält es sich mit dem dritten und finalen Teil, *Offenbarung*. Auch hier werden noch einmal 20 Euro fällig. Insgesamt zahlt ihr also 80 Euro für drei umfangreiche Strategie-Abenteuer, da kann man sich eigentlich nicht beschweren. Der gleiche Betrag wird übrigens theoretisch auch für die Special Edition fällig, die alle drei Episoden auf einem Modul enthält – kein Download mehr notwendig. Und dazu gibt's noch ein Poster, ein Steelbook und ein Artbook. Allerdings ist die Special Edition mittlerweile natürlich längst vergriffen. Nicht eingerechnet sind hier die kostenpflichtigen Download-Inhalte: Ab dem 20. Mai werden regelmäßig neue Karten mit frischen Herausforderungen veröffentlicht.

AMIIBO

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

## FIRE EMBLEM FATES: OFFENBARUNG IM DLC-TEST

**Ihr habt für Hoshido und/oder Nohr gekämpft. Jetzt ist es Zeit, einen eigenen Weg einzuschlagen.**

N-ZONE 3DS HIT

**In der dritten Episode schließen sich euch fast alle Figuren der anderen beiden Teile an. Das kann manchmal zu ungewöhnlichen Figuren-Konstellationen führen.**

**Es wird nicht leicht werden, eure möglichen Kameraden von euren Plänen zu überzeugen, wenn ihr niemals Klartext reden dürft.**

Knapp drei Wochen nach der Veröffentlichung von *Fire Emblem Fates: Vermächtnis* und *Fire Emblem Fates: Herrschaft* wird der finale Teil des neuen *Fire Emblem* erscheinen: *Offenbarung*. Wer nicht das große Glück hat, direkt im Mai die Special Edition zu bekommen, kann den dritten Weg durch die Geschichte dann für etwa 20 Euro direkt aus dem Spiel heraus im Nintendo eShop herunterladen und dort dann die wahren Gründe für den Krieg zwischen Nohr und Hoshido erfahren. Anstat, dass ihr euch einer der beiden Seiten anschließt, zeigt ihr sowohl Hoshido als auch Nohr die kalte Schulter und geht euren eigenen Weg. Und der ist eine Herausforderung: Gleich in eurer ersten *Offenbarung*-Schlacht gilt es, innerhalb kurzer Zeit die Anführer der Armeen von Nohr und Hoshido zu bezwingen. Das ist nicht ganz einfach, wenngleich auch nicht so knackig wie manche der Kämpfe von *Herrschaft*.

Doch der dritte Weg lohnt sich: Nicht nur, dass dort die verbliebenen offenen Fragen beantwortet werden, ihr könnt auch nahezu alle Figuren aus den anderen beiden Episoden in eure Armee aufnehmen und sogar noch einen weiteren, nur in dieser Episode spielbaren Mitstreiter aufgabeln. Das ist aber alles nicht so einfach, denn beide Familien halten euch zunächst für einen Verräter und nur Sängerin Azura steht noch zu euch. Glücklicherweise findet ihr zwar bald heraus, was hinter all dem Ärger wirklich steckt, doch ein Fluch verhindert, dass ihr euren Geschwistern direkt sagt, warum euer Weg der einzig richtige ist – ihr müsst stattdessen auf andere Weise ihr Vertrauen gewinnen. *Fire Emblem Fates: Offenbarung* vereint tatsächlich das Beste aus den anderen beiden Episoden in sich. Die Kämpfe sind sehr abwechslungsreich, die Story noch eine Spur dramatischer und mitreißender und ihr habt die größtmögliche Auswahl beim Erstellen witziger und romantischer Helden-Pärchen. Und letztendlich werdet ihr mit dem vielleicht epischsten Finale in der Geschichte von Fire Emblem belohnt. Keine Frage, *Fire Emblem Fates: Offenbarung* ist ein absolutes Muss für all jene, die wenigstens eine, besser aber beide anderen Episoden abgeschlossen haben. Und es bringt *Fire Emblem Fates* zu einem ebenso würdigen wie spektakulären Ende. **Thomas Nickel**

**Termin:** 9. Juni 2016
**Hersteller:** Intelligent Systems
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 20 Euro

**WERTUNG/FAZIT**

**90**

**„Die finale Episode vereint das Beste aus den beiden anderen Teilen in sich."**

ten Story-Gründen, schon bald auch auf dem Schlachtfeld unter die Arme greift. Hier spielt auch die herausragend gute Lokalisierung ihre größten Stärken aus: Die Gespräche zwischen all den Helden und Heldinnen sind einfach herrlich geschrieben: Witzig, sympathisch, originell – jede Figur hat ihren eigenen Charakter sowie individuelle Macken und Gewohnheiten, die immer wieder für große Belustigung sorgen. Da wäre etwa Ninja Kaze, dem es etwas peinlich ist, dass ihn alle Frauen wegen seines guten Aussehens so anhimmeln. Oder Bogenschützin Setsuna, die ständig in irgendwelche Fallen tappt und von ihren Freunden befreit werden muss. Oder die schüchterne Bauerntochter Mozu, die größere Gewichte tragen kann als manch ein muskelbepackter Mitstreiter. An Humor wird hier wahrlich nicht gespart und spätestens wenn der erste Nachwuchs eintrudelt, der teilweise frappierend an so manche Figur aus *Fire Emblem: Awakening* erinnert, dann sind dem Humor kaum noch Grenzen gesetzt und man vergisst über der fröhlichen Helden-Kuppelei mitunter auch mal vollkommen die eigentliche Handlung.

### Ein Plot für drei Spiele?

Inhaltliche Schwächen hat *Fire Emblem Fates* aber dennoch:

**Viele Schlachtfelder könnt ihr durch Drachenadern verändern. Hier könnt ihr beispielsweise den Flusslauf trocken legen.**

**Wenn ihr in eurer Festung einen Laden errichtet, dann könnt ihr eure Truppen dort mit neuen Waffen, aber auch mit Heilmitteln und Accessoires versorgen.**

Das Spiel ist sowohl in den Kämpfen, als auch in den Dialogen enorm kurzweilig. Tritt man aber mal einen Schritt zurück und wirft einen genaueren Blick auf die eigentliche Handlung, dann fällt auf, dass die schon dünner ausfällt als in den Vorgängern! Damit keine Missverständnisse aufkommen: Die Story ist absolut in Ordnung und fesselt mit Drama, Humor und auch manch einer unerwarteten Wendung, aber da Entwickler Intelligent Systems die Geschichte von *Fire Emblem Fates* gleich über drei Spiele verteilt hat, kommt die Entwicklung der Ereignisse oft eher langsam voran und immer wieder fühlen sich Passagen des Spiels ausgesprochen formelhaft an. Die Gruppe reist an einen Ort, wird überfallen, reist ein wenig weiter, wird wieder überfallen… das ist dank der stets guten Inszenierung und der hervorragend geschriebenen Gespräche nicht so dramatisch, auffällig ist es aber dennoch. Interessanterweise ist es dann auch gerade die dritte, erst später zugängliche Kampagne *Offenbarung*, die viele der noch offenen Fragen der anderen Episoden beantwortet und sich von der etwas berechenbaren Struktur von *Vermächtnis* und *Herrschaft* abhebt.

**Thomas Nickel**

Die Figuren kommentieren sogar ihre Status-Verbesserung! Subaki ist hier eine Stufe aufgestiegen, allzu üppig fiel der Punktebonus dieses Mal allerdings nicht aus.

Manchmal tauchen neutrale Einheiten auf dem Schlachtfeld auf. Sprecht sie mit eurer Hauptfigur an, und vielleicht gewinnt ihr neue Verbündete. Seid aber schnell, sollten sie im Kampf fallen, sind sie für immer verloren.

**MEINUNG**
Thomas Nickel

**„Figuren, Kämpfe, Inszenierung – *Fire Emblem* hat sich selbst übertroffen."**

Nur ein Zug noch. Noch eine Schlacht. Nur kurz schauen, was es in der Burg Neues gibt… *Fire Emblem Fates* ist eines der Spiele, die man nicht mehr weglegt. Die Präsentation mit den großartig animierten Figuren, die hervorragend geschriebenen Texte, die intelligent aufgebauten Schlachten… hier ist alles aus einem Guss. Überlegt aber gut, für welche Episode ihr euch entscheidet: So hat *Herrschaft* die spannenderen Figuren und die interessanteren Kämpfe, aber auch einen weit höheren Schwierigkeitsgrad, während ihr euch bei *Vermächtnis* auf einen entspannteren Spielablauf einstellen könnt. Doch letzten Endes sollte man sowieso alle Episoden von *Fire Emblem Fates* gespielt haben! Ein Strategieknaller dieses Kalibers läuft einem nur ganz selten über den Weg.

## Fire Emblem Fates

**Termin:** 20. Mai 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Intelligent Systems
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro + 2x20 Euro

**GRAFIK** 9
Aus den kleinen Sprites werden in den Kampfszenen große, aufwändig modellierte 3D-Helden und -Schurken.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Die Musik untermalt das Geschehen perfekt und sorgt gerade in den Kämpfen für ordentlich Drama und Spannung. Auch die englischen Sprecher sind sehr gut gewählt.

**STEUERUNG** 9
**Touchpad:** ☐ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Die Menüs sind übersichtlich gestaltet und die Steuerung im Kampf geht extrem flott von der Hand. Die Gefahr, aus Versehen einen falschen Zug oder eine falsche Aktion auszuführen, ist minimal.

**EINZELSPIELER** 10
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Kampagnen sind umfangreich, fordernd und bieten sehr abwechslungsreiche Kämpfe, auch euer Hauptquartier wird euch eine Weile beschäftigen. Und da das Spiel eigentlich drei lange Handlungsstränge bietet, werdet ihr eine lange Zeit damit beschäftigt sein.

**MEHRSPIELER** 9
**Spieler online:** 2 **Spieler lokal:** 2
Schickt eure Armeen per lokaler Verbindung oder online gegen einen menschlichen Spieler in die Schlacht.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Kämpfe bieten stets neue Herausforderungen
- ✚ Die Inszenierung ist über weite Strecken fantastisch
- ✚ Unverschämt sympathische Charaktere
- ✚ Sehr gut konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad
- ✚ Der Burg-Ausbau motiviert ungemein
- ➖ Etwas formelhafte Handlung

**WERTUNG/FAZIT**

**90**

**„Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß."**

**MEINUNG**
Sascha Lohmüller

**„Neben *Devil's Third* ein heißer Anwärter auf den Titel ‚Schlechtester Wii-U-Shooter' … auch eine Leistung."**

Ach, Katsuhiro Harada. Kümmer dich doch lieber um einen neuen *Tekken*-Teil oder darum, dass *Tekken X Street Fighter* vielleicht noch vor 2023 erscheint, statt so einen Käse hier zu produzieren. *Lost Reavers* spielt sich ja gar nicht mal schlecht, sieht man von der störrischen Kamera ab. Das Kampfsystem ist simpel, aber funktionell, die Jagd nach Items motiviert und mit Koop-Kollegen macht es sogar eine Weile Spaß. Das uninspirierte Missionsdesign sorgt aber im Zusammenspiel mit der nichtvorhandenen Story spätestens nach 2-3 Stunden für gähnende Langeweile. Den Vogel schießt allerdings der Item-Shop ab. Dreistellige Euro-Beträge als Alternative zu stundenlangem Grinden? Nö, da mach ich nicht mit. Und möglichst viele andere Spieler hoffentlich genausowenig.

## Lost Reavers

**Termin:** 28. April 2016
**Hersteller:** Bandai Namco
**Entwickler:** Bandai Namco
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** Free2Play mit Item-Shop

**GRAFIK** 5
Solide Charaktermodelle, detailarme Umgebungen, eklatantes Tearing und Kantenflimmern

**SOUND** 6
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Musik, Sprachausgabe und Sound-Effekte stechen weder hervor, noch stören sie – durchschnittlicher geht es kaum.

**STEUERUNG** 4
**Pro-Controller:** ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
**Besonderheiten:**
Standard-Third-Person- und Ego-Shooter-Steuerung, die nichts neu macht, aber auch nicht viel verkehrt; Kämpfe arten in Buttonmashing aus; Kamera mitunter sehr störrisch und träge.

**EINZELSPIELER** 3
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (stufenlos)
Ihr könnt jede Mission auch allein angehen, werdet dann aber nicht etwa von KI-Kameraden unterstützt. Ab Stufe 10-15 wird es langsam hoffnungslos.

**MEHRSPIELER** 5
**Spieler online:** 2-4 **Spieler offline:** -
Im Koop-Modus kommt durch das Zusammenspiel Kurzweil auf, die Missionen werden dadurch aber auch nicht abwechslungsreicher; wenige offene Server.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Es ist gratis!
- ✚ Das grundsätzliche Koop-Gameplay funktioniert.
- ✚ Die Suche nach besser Ausrüstung motiviert.
- ➖ Grafisch veraltet, nerviges Kantenflimmern
- ➖ Kaum Story, keinerlei Atmosphäre
- ➖ Störrische, nervige Kameraführung
- ➖ Langweiliger Missionsaufbau, wenig Abwechslung
- ➖ Die Preise im Item-Shop sind eine Frechheit.

**WERTUNG/FAZIT**
**„Grafisch veraltet, spielerisch anspruchslos und mit frechem Item-Shop versehen"**

**44**

Wie unschwer zu erkennen ist, ist *Lost Reavers* ein wenig mit Bildschirmanzeigen überladen – das geringste Problem.

# LOST REAVERS

**Action** Ach, wärt ihr doch nur lost geblieben, ihr Reavers. Jetzt haben wir den Salat und müssen euch eine Wertung verpassen.

Einem geschenkten Gaul schaut man ja eigentlich nicht ins Maul. Im Falle des Free2Play-Actiontitels *Lost Reavers* allerdings lohnt es sich, einen Blick in den Rachen zu werfen.

### Ab in den Spielspaß-Keller!

Zur Story nur soviel: Die Menschheit ist Ende des 21. Jahrhunderts beinahe vernichtet. Auf der Suche nach einer Energiequelle stößt sie auf mysteriöse Relikte. Und natürlich ist es eure Aufgabe als Spieler, genau diese zu bergen. Mehr passiert nicht. Die einzelnen Maps hängen nicht wirklich zusammen, die vier spielbaren Charaktere bleiben farblos und bis auf die Anfangsprämisse wird die Story auch nicht groß weitergesponnen.

Stattdessen konzentriert sich *Lost Reavers* gänzlich auf die Dungeon-Crawler-Missionen, die ihr am besten mit drei Koop-Partnern angeht. Dummerweise ist aber auch das Gameplay nicht sonderlich ansprechend. Das Kampfsystem kombiniert zwar Nah- und Fernkampf, beschränkt sich aber auf simples Buttonmashing – vor allem zu Beginn, wenn ihr noch keine Kombo-Aktionen über euren Talentbaum freigeschaltet habt. Die Maps selbst wiederholen sich sehr schnell und bieten eigentlich nur andere Umgebungen und Gegnertypen, spielen sich aber grundsätzlich gleich: Von einem Startpunkt aus schnetzelt ihr euch durch Gegnerhorden und löst ein paar simple Rätsel, in denen ihr an markierten Punkten Konsolen hackt, Schalter betätigt oder Vorrichtungen repariert. Am Ende des Dungeons schnappt sich ein Spieler das Relikt und wird von den Kameraden wieder herauseskortiert – solange ihr das Relikt tragt, seid ihr nämlich langsamer und kampfunfähig. Stellt euch jetzt vor, genau das circa 100 Mal zu machen und ihr wisst ungefähr, wie abwechslungsreich *Lost Reavers* ist. Immerhin trefft ihr ab Stufe 10-15 auf ein paar knifflige Bossgegner, die für etwas Kurzweil sorgen.

Zwischen den Matches sammelt ihr euch in einer Lobby, wählt die nächste Mission, managt Inventar und Talentbaum oder geht im Ingame-Shop einkaufen. Gegen echte Knete oder im Spiel verdiente Münzen kauft ihr euch Heiltränke, Booster oder – besonders fies – Analyse-Chips, um Beutekisten zu öffnen, sowie Erze für das Crafting in der Werkstatt. Bodenlos frech die Preise: Wer eine blaue Beutekiste rein mit Echtgeld öffnen will, zahlt im Schnitt 7,50 €, für eine episch-lilafarbene gar 60 €. Die Alternative: stundenlanges Grinden. Nein, danke!

**Sascha Lohmüller**

Um Beutekisten zu öffnen, benötigt ihr Analyse-Chips, die größere Variante steigert den Fortschritt um 10 Punkte und kostet 14,99 € im Zehnerpack. Rechnet selbst …

# MINI MARIO & FRIENDS AMIIBO CHALLENGE

**Geschicklichkeit** *Lemmings* trifft Mario – stürzt das kostenlose Rätselspiel die Klippe herunter oder kann es überzeugen?

Mini Mario und seine Freunde sind zurück und schlendern ohne Sorge durch die *Super Mario*-Welten. Na ja, zumindest versuchen sie es, aber ohne unsere Hilfe würden sie den Ausgang wohl nicht erreichen. Wie schon in den Vorgängern können wir im kostenlosen *Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge* fast ausschließlich die Welt um Mini Mario und die anderen Minis beeinflussen und sie so sicher zum Ziel bringen. Das gelingt meist recht schnell und einfach mithilfe von gesetzten Blöcken oder Sprungfedern. Wenn unser Mini allerdings alle im Level vorhandenen Münzen einsammeln und schnell das Ziel erreichen soll, müssen wir uns schon eher den Kopf darüber zerbrechen, welcher Weg am besten wäre.

## Wer soll dein Held sein?

Zum Starten des Spiels wird allerdings ein Amiibo benötigt. Dabei können wir beliebig aus unserer Amiibo-Sammlung wählen, jedoch benötigen wir spezielle Amiibo, um mehr als die zwölf Basislevels zu spielen. Insgesamt gibt es nämlich zehn spezielle Welten, die nur mit bestimmten Amiibo-Figuren freigeschaltet werden können. Das sind: Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr. und Rosalina. Solltet ihr keines davon besitzen, könnt ihr zumindest die besagten zwölf Basislevels mit dem kleinen Roboter Slippy ausprobieren.

## Eine Fähigkeit für jeden Mini

Während die Basislevels zwar abwechslungsreich gestaltet, aber relativ schnell geschafft sind, bieten die Speziallevels noch zusätzlichen Inhalt. Um diese zu erreichen, bedarf es der Spezialfähigkeiten des jeweiligen Mini-Charakters. Beispielsweise schafft es nur Mario, mit seinem Wandsprung einen alternativen Ausgang zu erreichen, der zu seiner Welt führt. Pro Charakter gibt es vier Speziallevels. Letztendlich sammeln wir dort Amiibo-Münzen, die wir benötigen, um Levels in einer weiteren Welt freizuspielen: der Sternenwelt. Diese findet sich am Ende der Hauptroute. Sie verlangt einiges mehr von uns ab und kombiniert alle vorher erworbenen Fähigkeiten und Möglichkeiten, die Welt rund um unseren Minicharakter zu beeinflussen.

**Luca Eberhardt**

**Die Speziallevel der verschiedenen Minis bieten immer eine Extrafunktion. Hier sehen wir zum Beispiel Yoshis Eierkatapult.**

**MEINUNG**
Luca Eberhardt

**„Ein netter Rätselspaß für zwischendurch – mehr aber auch nicht. “**

Bei einem kostenlosen Spiel denkt man immer gleich: „Okay, wo ist jetzt der Haken?“ und ärgert sich im Nachhinein oft über versteckte Kosten, ohne die das Spiel keinen Sinn macht. Bei *Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge* benötigen wir zwar Amiibo, aber als eingefleischter Nintendo-Fan hat man inzwischen eines zur Hand und bekommt so zwar einen kurzen, aber trotzdem angenehmen Rätselspaß. Nichtsdestotrotz bleibt es ein kurzes Erlebnis und die Steuerung funktioniert nicht einwandfrei. Dennoch: Wer ein Amiibo daheim stehen hat – am besten natürlich eines der zehn speziellen Amiibo –, dem kann man den Download empfehlen. Sich extra für das Spiel ein Amiibo zu kaufen, halte ich jedoch für unsinnig.

## Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge

**Termin:** 28. April 2016
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Preis:** kostenlos

**GRAFIK** 7
Hübsche und bunte 2D-Grafiken. Vor allem die Minis sehen sehr schick aus. Auch die Spezialwelten haben alle ihren eigenen Charme.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** -/Deutsch
Die Musik passt super zum Geschehen. Zusätzlich ertönt für jeden Mini ein eigener Track – mit Wiedererkennungswert aus Nintendo-Klassikern.

**STEUERUNG** 6
**Pro-Controller:** ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
**Besonderheiten:** -
Leider ist die Steuerung nicht ganz sauber umgesetzt, sodass man hin und wieder aus Versehen die falsche Schaltfläche erwischt.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel (Stufenlos)
Zu Beginn recht einfach, doch mit der Zeit zieht der Schwierigkeitsgrad an und erreicht sein Maximum in der Sternenwelt. Wer alle kompatiblen Amiibo besitzt, kann hier fünf bis sechs Stunden verbringen.

**MEHRSPIELER** -
**Spieler online:** - **Spieler offline:** -
Mini Mario und seine Freunde sind nur alleine ans Ziel zu führen.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Abwechslungsreiche Levels
- ✚ Amiibo-Münzen motivieren zum Durchspielen
- ✚ ☐ Tolle Musikuntermalung
- ✚ ☐ Schneller Wiedereinstieg nach Scheitern
- ✖ ☐ Viele Amiibo für komplettes Spielerlebnis nötig
- ✖ ☐ Nur vier Extra-Levels pro Amiibo
- ✖ Ungenaue Steuerung kann zu Frust führen
- ✖ Sehr kurzlebiges Spielerlebnis

**WERTUNG/FAZIT**

**76**

**„Ein vielseitiges und kreatives Puzzlespiel, das an etwas zu wenig Inhalt leidet“**

**Kaufberatung gefällig?** Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

## JUMP & RUN

### RAYMAN LEGENDS

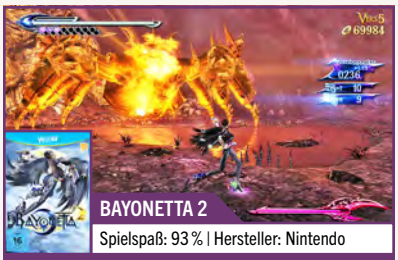
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

**Super Mario 3D World**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

## ACTION



### BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

**Splatoon**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

## (ACTION-)ADVENTURE

### ZELDA: THE WIND WAKER HD

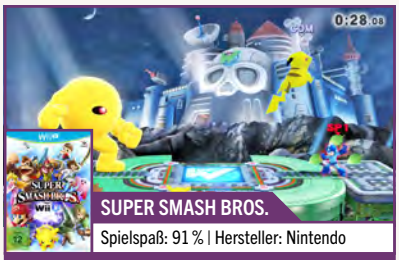
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

## BEAT 'EM UP



### SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

**Tekken Tag Tournament 2**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

**Pokémon Tekken**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

## EGO-SHOOTER

### CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

**Call of Duty: Black Ops 2**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

**007: Legends**
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

## SPORT

### NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

**Mario Tennis: Ultra Smash**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

**Mario und Sonic: Sotschi 2014**
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

## GESCHICKLICHKEIT

### KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

**Mario Party 10**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

**Captain Toad: Treasure Tracker**
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

### MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

**Need for Speed: Most Wanted**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

## ROLLENSPIEL

### XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

**Mass Effect 3: Special Edition**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

**STAR FOX ZERO**

Auf dem Bildschirm ist *Zero* immer noch *Star Fox* durch und durch, am Controller dagegen hat sich eine Menge getan. Trotzdem: starkes Spiel!

## Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Art Academy: Atelier**
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

**Assassin's Creed 3**
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Batman: Arkham City Armoured Edition**
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Batman: Arkham Origins**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Bayonetta**
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Bayonetta 2**
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Call of Duty: Black Ops 2**
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Call of Duty: Ghosts**
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Captain Toad: Treasure Tracker**
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Darksiders 2**
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

**Deus Ex: Human Revolution**
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Hyrule Warriors**
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kirby und der Regenbogen-Pinsel**
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Lego Batman 3: Jenseits von Gotham**
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

**Lego City: Undercover**
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Lego Marvel Super Heroes**
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Mario Kart 8**
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Party 10**
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mario Tennis: Ultra Smash**
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

**Mass Effect 3: Special Edition**
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**NBA 2K13**
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

**Need for Speed: Most Wanted**
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

**New Super Luigi U**
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. U**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Nintendo Land**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Pikmin 3**
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Pokémon Tekken**
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers**
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Rayman Legends**
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

**Skylanders: Giants**
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Superchargers**
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Swap Force**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Trap Team**
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Splatoon**
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Splinter Cell: Blacklist**
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

**NEU Star Fox Zero**
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 3D World**
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Smash Bros. für Wii U**
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Tekken Tag Tournament 2**
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

**The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

**The Wonderful 101**
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles X**
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

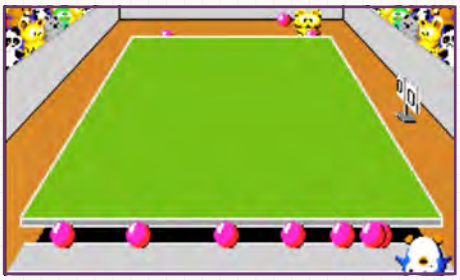
**Yoshi's Woolly World**
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

**Your Shape: Fitness Evolved 2013**
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

**ZombiU**
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

## RETRORÄTSELN

**_Qix_! So hieß das sauspannende Puzzlespiel aus unserem letzten Retrorätseln, das ihr *schon wieder* zahlreich korrekt erraten habt. Dabei hatten wir extra den Titel aus dem Screen rausretuschiert …**



Okay … offenbar hättet ihr es gerne eine Runde kniffliger und obskurer, was? Könnt ihr haben! In dieser Ausgabe suchen wir ein NES-Spiel aus der Mitte der 80-er Jahre. Dabei müsste sich nicht zwangsläufig exakt diese Version auf unseren Seiten breitmachen, wir hätten euch stattdessen auch das Game-Boy-Pendant vorstellen können. Kurioses Detail: Zwischen der Arcade/NES-Fassung und dem Handheld-Port liegen fast fünf Jahre! Dabei hat sich am Gameplay und der Präsentation kaum etwas geändert: Ihr schlüpft in die Haut eines putziges Tieres (zum Beispiel einer Kuh oder einer Feldmaus) und versucht, eurem Gegner möglichst viele Kugeln rüberzurollen.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **benjamin.kegel@computec.de!**

## TREASURE TRACKER

**Die NX ist also endlich offiziell angekündigt – auch wenn wir weiterhin nur darüber spekulieren können, wie das Ding am Ende aussieht und was es alles kann. Und weil wir schon so schön am Gerüchte aufbauen und wunschträumen sind, diskutieren wir hier in der Redaktion natürlich auch darüber, welche Spiele (und idealerweise Spielserien) denn auf der neuen Nintendo-Konsole denkbar wären. EA ist ja offenbar mit an Bord – und plant Anfang 2017 den Start einer neuen *Mass Effect*-Trilogie. Es wäre eigentlich der ideale Zeitpunkt, um die extrem populäre Science-Fiction-Actionserie zurück ins Nintendo-Universum zu hieven!**

Völlig unnötig sind jegliche Spekulationen beim *Mass Effect*-Ausflug für die Wii U! Dass die Special Edition des dritten Teils bis heute in den Top-3 der Rollenspiele zu Hause ist (siehe Seite 44), kommt nicht von ungefähr. *Mass Effect 3* liefert spannende Charaktere mit viel Tiefgang, simplen, aber effektiven Action-Spaß und ein … nun ja, nennen wir es mal kontroverses Ende. Auch die Musik und vor allem die Synchronstimmen der (Anti)-Helden sind vom Feinsten! Nach wie vor ein Kauftipp.

**Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt:** Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

## JUMP & RUN

### SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

**Mega Man X**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

**Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

## ACTION

### RESIDENT EVIL 4

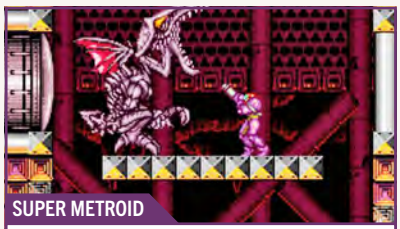
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

**Star Fox 64**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Cybernator**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

## (ACTION-)ADVENTURE



### SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

### STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

**Street Fighter Alpha 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

**Final Fight 1-3**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

## STRATEGIE/SIMULATION

### ADVANCE WARS

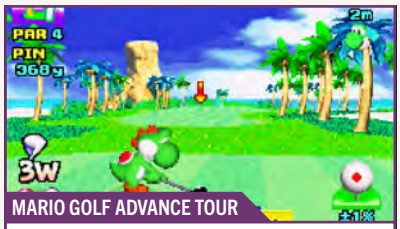
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

**Advance Wars 2: Black Hole Rising**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Uncharted Waters: New Horizons**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

## SPORT



### MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

**Mario Tennis**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**1080° Snowboarding**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

## GESCHICKLICHKEIT

### PUNCH-OUT!!

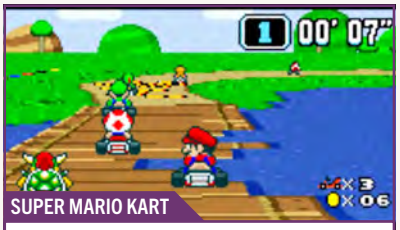
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

**Wario's Woods**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

**Wario Ware Inc.: Minigame Mania**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL



### SUPER MARIO KART

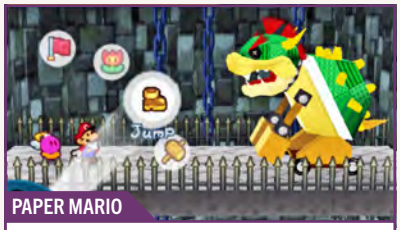
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

**F-Zero**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Wave Race 64**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL



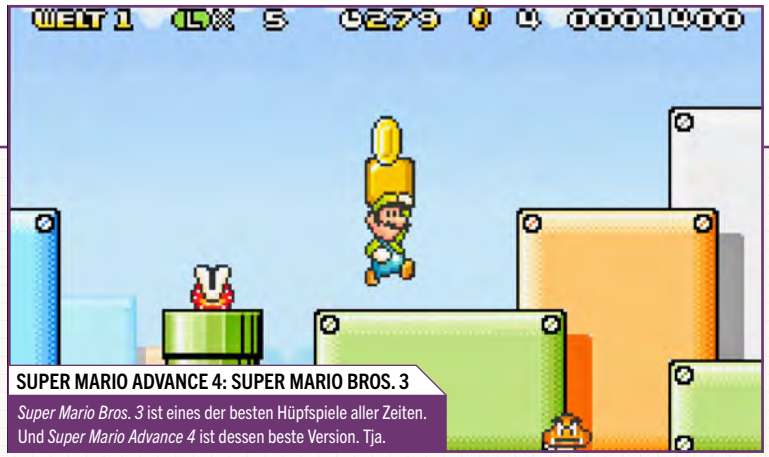
### PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

**Xenoblade Chronicles**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Earthbound**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo




**SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3**

*Super Mario Bros. 3* ist eines der besten Hüpfspiele aller Zeiten. Und *Super Mario Advance 4* ist dessen beste Version. Tja.

## Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

**Advance Wars**
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Advance Wars 2: Black Hole Rising**
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Castlevania: Circle of the Moon**
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Castlevania: Harmony of Dissonance**
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Cybernator**
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

**Demon's Crest**
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

**Donkey Kong 64**
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Donkey Kong Country 2**
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Donkey Kong Country Returns**
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**F-Zero: GP Legend**
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Final Fantasy Tactics Advance**
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Fire Emblem: Shadow Dragon**
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Fire Emblem: The Secret Stones**
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

**Golden Sun 2: Die vergessene Epoche**
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

**Kirby und das magische Garn**
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Superstar Saga**
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit**
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 64**
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Tennis**
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

**Mega Man 7**
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X**
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X2**
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man Zero**
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid Fusion**
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Metroid Prime Trilogy**
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Metroid: Zero Mission**
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros.**
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. Wii**
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom**
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

**Paper Mario**
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Resident Evil 4**
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**NEU Star Fox 64**
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Super Castlevania IV**
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Super Ghouls 'n Ghosts**
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Super Mario 64**
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 64 DS**
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**NEU Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3**
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Galaxy**
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Galaxy 2**
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Kart**
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

**Super Metroid**
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: The Minish Cap**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Wave Race 64**
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles**
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Yoshi's Island**
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

## Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

**Armillo**
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

**Bit.Trip Runner 2**
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

**Child of Light**
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

**Don't Starve: Giant Edition**
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

**Ducktales Remastered**
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

**Electronic Super Joy**
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

**Fast Racing Neo**
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

**Guacamelee! Super Turbo Championship Edition**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

**Gunman Clive HD**
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

**Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC**
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

**Life of Pixel**
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

**Lone Survivor: Director's Cut**
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

**Mario Kart 8 DLC Pack 1**
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Nova-111**
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

**Olliolli**
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

**Runbow**
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

**Shantae and the Pirate's Curse**
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

**Shovel Knight**
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

**Stealth Inc. 2**
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

**Steamworld Dig**
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

**Swords and Soldiers HD**
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

**Swords and Soldiers 2**
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

**Teslagrad**
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

**The Binding of Isaac: Rebirth**
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

**The Bridge**
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

**The Fall**
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

**The Swindle**
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

**Trine 2: Director's Cut**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

**Year Walk**
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

**Alle Top-Games auf einen Blick:** Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

## ACTION

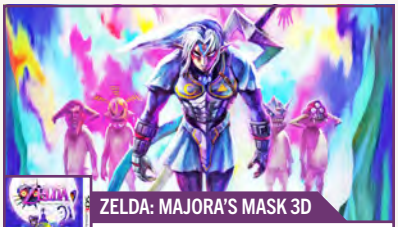
**RESIDENT EVIL: REVELATIONS**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

**Star Fox 64 3D**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

## (ACTION-)ADVENTURE



**ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

**The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

**SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

**Super Street Fighter IV 3D Edition**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

**Dead or Alive: Dimensions**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

## GESCHICKLICHKEIT

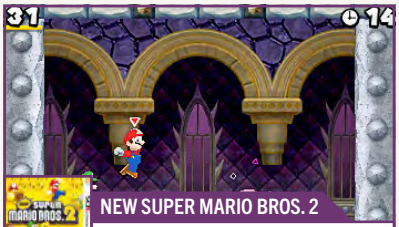
**PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Hatsune Miku: Project Mirai DX**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

## JUMP & RUN




**NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

**Super Mario 3D Land**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country Returns 3D**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

**MARIO KART 7**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

**F1 2011**
Spielspaß: 81 % | Codemasters

## ROLLENSPIEL

**POKÉMON X UND Y**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

**Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

**Yo-kai Watch**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

## SIMULATION/STRATEGIE

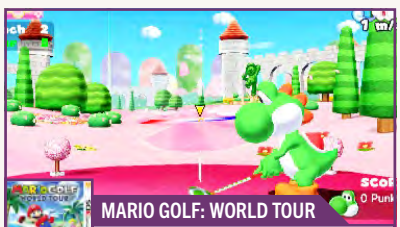
**FIRE EMBLEM: AWAKENING**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

**Tomodachi Life**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

**Story of Seasons**
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

## SPORT

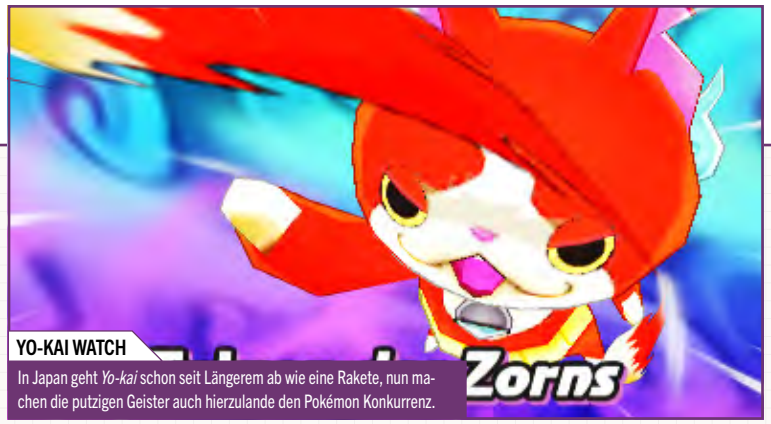


**MARIO GOLF: WORLD TOUR**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

**PES 2011 3D**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

**Mario Tennis Open**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo



**YO-KAI WATCH**

In Japan geht *Yo-kai* schon seit Längerem ab wie eine Rakete, nun machen die putzigen Geister auch hierzulande den Pokémon Konkurrenz.

## Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Bravely Default For the Sequel**
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Bravely Second: End Layer**
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Dead or Alive: Dimensions**
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

**Donkey Kong Country Returns 3D**
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl**
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight**
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Fantasy Life**
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Fire Emblem: Awakening**
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Hatsune Miku: Project Mirai DX**
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Kid Icarus: Uprising**
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Luigi's Mansion 2**
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Mario Golf: World Tour**
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Dream Team Bros.**
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Paper Jam Bros.**
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 7**
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Monster Hunter 4 Ultimate**
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. 2**
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Persona Q: Shadow of the Labyrinth**
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies**
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin**
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Pokémon X und Y**
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant**
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney**
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition**
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Resident Evil: Revelations**
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Senran Kagura Burst**
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker**
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Shin Megami Tensei 4**
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Sonic Generations**
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**NEU Stella Glow**
Test (05/16): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Story of Seasons**
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 3D Land**
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Pokémon Rumble**
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Super Smash Bros. für Nintendo 3DS**
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Super Street Fighter IV 3D Edition**
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

**Tetris**
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D**
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Theatrhythm Final Fantasy**
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

**Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call**
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

**Tomodachi Life**
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Xenoblade Chronicles 3D**
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**NEU Yo-kai Watch**
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Zero Escape: Virtue's Last Reward**
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

# SUPER EFFECTIVE

**Nach unseren Topspielen wartet auf euch noch ein feines Special zum Thema Rogue-like-Games – und dann hätten wir auch schon den eShop mit seinen starken neuen Downloadtiteln im Angebot. Diesmal findet ihr dort ein ganz besonderes Retro-Spiel: das SNES-Original *Pilotwings*. Und weil dieses herrliche Stück Geschicklichkeits-Software zwar eine Menge Spaß bereitet, dabei aber auch ebenso viel Nerven kostet, präsentieren wir euch an dieser Stelle einige Tipps und Tricks für die 16-Bit-Pilotenschule.**

### Passwörter

Solltet ihr einige der Lektionen so gar nicht raffen oder euch an den Punktvorgaben der Lehrer die Zähne ausbeißen, könnt ihr euch zur Not mit folgenden Passwörtern durch die Missionen mogeln:

| Passwort | Level |
|---|---|
| 985206 | Lektion 2 |
| 394391 | Lektion 3 |
| 520771 | Lektion 4 |
| 108048 | Helikopter-Mission 1 |
| 400718 | Lektion 5 |
| 773224 | Lektion 6 |
| 165411 | Lektion 7 |
| 760357 | Lektion 8 |
| 882943 | Helikopter-Mission 2 |

### Bonusrunden

In den Disziplinen Rocketbelt (relativ einfach), Fallschirmspringen (schon deutlich kniffliger) und Drachenfliegen (sauschwer) könnt ihr euch jeweils eine Bonusrunde und in dieser dann zusätzliche Punkte verdienen. Geht dazu wie folgt vor:

### Rocketbelt

Zum Start einer Rocketbelt-Mission hebt ihr von einer sich bewegenden Plattform ab. Landet nach dem Erfüllen der Lektions-Aufgabe wieder auf dieser beweglichen Plattform statt auf dem normalen Rocketbelt-Ziel.

### Fallschirmspringen

Neben dem Zielgebiet gibt es zusätzlich noch eine sich bewegende Plattform. Zielt genau und landet auf dieser!

### Drachenfliegen

Landet nach Erfüllung der Lektions-Aufgabe auf der Rocketbelt- statt auf der Drachenfliegen-Plattform.

**Nintendos Kleiner ganz groß:** Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

## ACTION/BEAT 'EM UP

### 3D STREETS OF RAGE 2

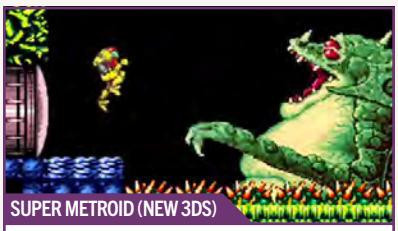
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

*3D Streets of Rage 2* zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

**Ninja Gaiden II**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

**Blaster Master**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

## (ACTION-)ADVENTURE



### SUPER METROID (NEW 3DS)

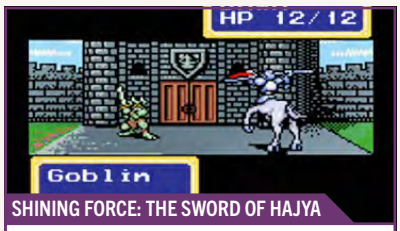
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

**The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Links Awakening DX**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL




### SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

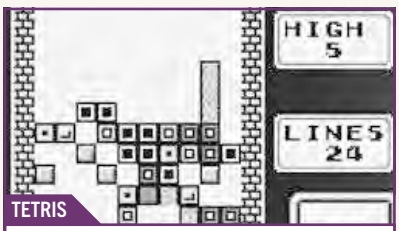
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

**The Sword of Hope 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

**Legend of the River King**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

## GESCHICKLICHKEIT




### TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

**Toki Tori**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

**Catrap**
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

## JUMP & RUN

### SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will.

**Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Wario Land 2**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

## SPORTSPIEL/RENNSPIEL

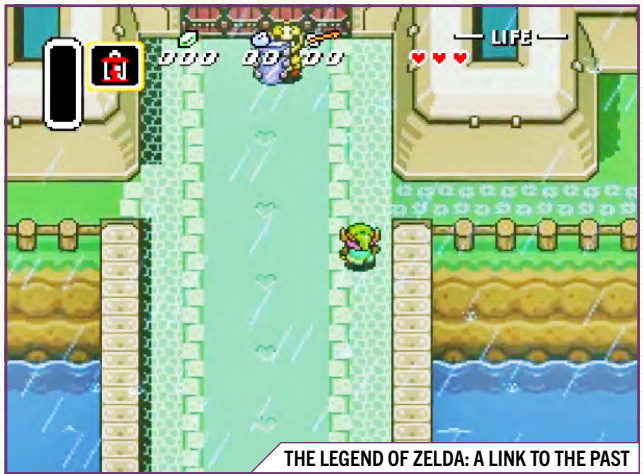
### F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung.

**Super Mario Kart (New 3DS)**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Golf**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

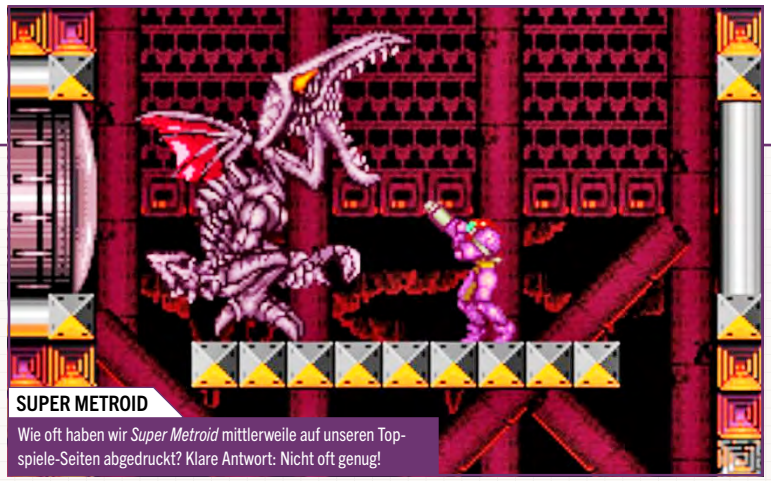



### THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Zu diesem Meilenstein der 16-Bit-, SNES- und Gründerzeit-Ära deutscher Videospieltexte muss man nicht mehr viel sagen, was uns aber nicht davon abhält, es trotzdem zu tun. Geniales Teil!

### SUPER MARIO WORLD

Eines der besten *Zelda*-, *Mario*- und *Metroid*-Spiele vereint auf einer Doppelseite – das kommt nicht oft vor. Im letzten Monat hat Nintendo auf dem 3DS echt ein VC-Fass aufgemacht!



**SUPER METROID**

Wie oft haben wir *Super Metroid* mittlerweile auf unseren Topspiele-Seiten abgedruckt? Klare Antwort: Nicht oft genug!

## Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

**3D Gunstar Heroes**
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**3D Out Run**
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**3D Sonic the Hedgehog 2**
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**3D Streets of Rage 2**
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

**3D Thunder Blade**
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Afterburner 2**
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Blaster Master**
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

**Castlevania 3: Dracula's Curse**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Catrap**
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

**Donkey Kong**
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**NEU Donkey Kong Country (New 3DS)**
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**NEU Donkey Kong Country 2 (New 3DS)**
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**Donkey Kong Land 2**
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

**F-Zero (New 3DS)**
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Game & Watch Gallery 2**
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Ghosts 'n Goblins**
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Gradius**
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Kid Icarus: Von Mythen und Monstern**
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Life Force**
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Lock 'n Chase**
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

**Mega Man**
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 2**
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 3**
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid 2: Return of Samus**
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden**
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 2**
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom**
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Pokémon Trading Card Game**
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Shantae**
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

**Shining Force: The Sword of Hajya**
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

**Shinobi**
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Sonic the Hedgehog**
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Super Mario Bros. 3**
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. Deluxe**
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. The Lost Levels**
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land**
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**NEU Super Mario Kart (New 3DS)**
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land 2: Six Golden Coins**
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**NEU Super Mario World (New 3DS)**
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**NEU Super Metroid (New 3DS)**
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Tetris**
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda**
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**NEU The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)**
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Sword of Hope 2**
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

**Toki Tori**
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Wario Land 2**
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Land 3**
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario's Woods**
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

## 3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

**3D Fantasy Zone**
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

**Ace Attorney Trilogy**
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

**Azure Striker Gunvolt**
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

**Boxboy!**
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

**Cave Story**
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

**Comic Workshop 2**
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

**Conception 2**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Crimson Shroud**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

**Fallblox**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

**Hydroventure Spin Cycle**
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Korg M01D**
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

**Lord of Magna: Maiden Heaven**
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

**Mario and Donkey Kong: Minis on the Move**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mighty Switch Force**
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

**Nintendo Pocket Football Club**
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Olliolli**
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

**Picross e6**
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

**Radiohammer**
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

**Rhythm Hunter: HarmoKnight**
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Rune Factory 4**
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

**Sayonara Umiharakawase**
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

**Shantae and the Pirate's Curse**
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

**Steamworld Heist**
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

**Tetris**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

**Terraria**
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

**The Binding of Isaac: Rebirth**
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

**The Denpa Men**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**VVVVVV**
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

**Xeodrifter**
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

# PHÄNOMEN ROGUE-LIKE-SPIELE

## Enter the Dungeon! Fließband-Sterben per Zufallsgenerator

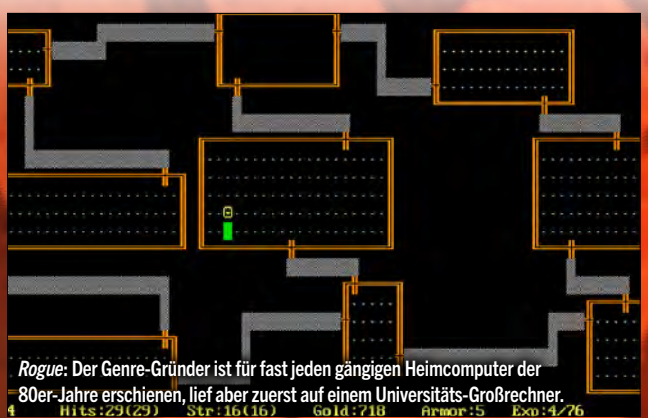
Knallhart, biestig, archaisch – und vom Zufall regiert: Rogue-like-Spiele erleben seit dem Siegeszug der Indie-Entwickler eine überraschende Renaissance. Dabei bringen Vorzeige-Vertreter wie *The Binding of Isaac: Rebirth* oder *Don't Starve* selbst Experten an ihre Kompetenzgrenzen. Aber wie zeitgemäß ist das eigentlich? Was ist an dem Subgenre so reizvoll? Und wie geht es damit in Zukunft weiter? Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper und Benjamin Kegel

Trostlose Einöde und weite, verdorrte Felder. Darin die zerbröckelten Ruinen einst glorreicher Städte – uralte Gemäuer, in denen das Böse wie zähflüssiger, schwarzer Sirup aus allen Ritzen quillt. Und bevölkert werden sie von hünenhaften Bossgegnern, die den eigenen Helden mit einem einzigen erbarmungslosen Hieb zerschmettern. Die Regeln dieser hoffnungslosen Welt lassen sich nur mühsam erlernen, Schrittchen für Schrittchen. Sie wollen enträtselt und entwirrt werden wie das Mysterium einer dunklen, mörderischen Sphinx. Die Rede ist natürlich von From Softwares Rollenspiel-Hit *Dark Souls 3*: Ein schwerfälliger und widerspenstiger Koloss, der dafür ersonnen wurde, seinen Spielern buchstäblich Beine zu machen. Sie zu traktieren, zu foltern und mit einem bösartigen Bellen in die Maschinerie des Fließband-Sterbens zu überführen.

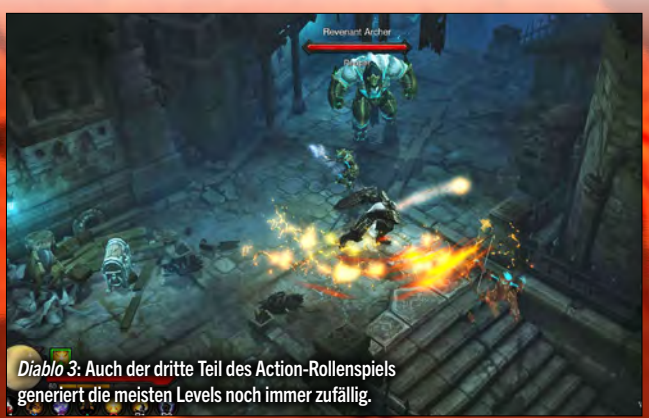
Doch hinter dem mutwilligen Tanz mit dem Gameplay-Teufel steckt nicht die Lust auf digitalen Spaß am Frust: Lässt man sich bei *Dark Souls* darauf ein, Tausende Bildschirmtode zu sterben, vermisst man vielleicht ganz einfach die „gute alte Zeit". Eine von experimentellen Praktiken geprägte Sturm-und-Drang-Phase, in der noch kein Entwickler so recht wusste, was er da eigentlich trieb. Eine Zeit, in der die Heimkino-Verwandtschaft zu Spielhallenautomaten und die technische Limitation dazu führten, dass der durchschnittliche Zock schwerer war als die Nervenpolizei erlaubt: Wer schlaflose Nächte damit verbrachte, mit ausgeleiertem Joystick und schweißnasser Stirn ein *R-Type* oder *Ghosts 'n Goblins* zu bezwingen, der musste viel Leidensfähigkeit mitbringen.

### Rogue-like: Nichts für Weicheier!

Wenn ein Entwicklerstudio heute noch immer auf derart archaische Design-Praktiken setzt, dann ist das eine ganz bewusste Entscheidung – und keine technische Not. Man orientiert sich am Damals, um das Heute interessanter zu ge-




*Rogue*: Der Genre-Gründer ist für fast jeden gängigen Heimcomputer der 80er-Jahre erschienen, lief aber zuerst auf einem Universitäts-Großrechner.




*Diablo 3*: Auch der dritte Teil des Action-Rollenspiels generiert die meisten Levels noch immer zufällig.

*Flame Over* (PC, PS4, Vita) transportiert mit seinem „Feuer statt Monster bekämpfen"-Prinzip eine schöne Idee, ist aber leider eher nervig als herausfordernd.

Ein Spiel wie aus dem Rogue-like-Lehrbuch: Das geniale *Dungeons of Dredmor* ist leider nur für PC erhältlich.

stalten. Aus der Retro-Bewegung erwächst der Wunsch, die Regelmechanismen von einst auf die Spiele von heute anzuwenden. Zurück zum Pixel, zurück zum „Permadeath" und zurück zum zufallsgenerierten Leveldesign, das so viele frühe Vertreter der Rollenspiel- und Action-Gattung prägte. Moderne Games sollen nicht nur pixeliger, traditioneller und reduzierter werden – auch härter sollen sie sein. Kaum verwunderlich, dass im Zuge der kollektiven Retro-Mania vergessen geglaubte Dinosaurier ausgebuddelt werden, um als Leitmotive dieser Bewegung zu fungieren.

Spiele wie das urtümliche Rollenspiel *Rogue* – der Stammvater einer Spielebewegung, die heute wie selbstverständlich als „Rogue-like Games" bezeichnet wird. Entwickelt wurde das Spiel 1980 von Studenten der Universität von Berkeley, Kalifornien, es war ein ebenso puristisches wie grafisch simples Abenteuer mit ASCII-Grafik. Für ausgesprochene Enthusiasten dürfen sich nur solche Titel mit dem Etikett „Rogue-like" schmücken, die der Originalrezeptur von *Rogue* besonders treu bleiben: Zufallsgenerierte Korridor-Schläuche sind für sie ebenso ein Muss wie der in jedem Verlieswinkel lauernde Permadeath – also der endgültige und unwiderrufliche Übergang ins Pixel-Nirwana. Ebenfalls wichtig: die Strukturierung des Verlies-Untergrunds mithilfe von Texturkacheln sowie die simultane Bewegung von Bestien und Jägern. Spielrunde für Spielrunde.

## Von Rogue-like bis Rogue-lite

Wer nicht alle Ecksteine der *Rogue*-Rezeptur in sein Spiel integriert, der darf sich – streng genommen – entweder nur das Wörtchen „Hybrid" oder aber „Rogue-lite" auf die Fahne schreiben. Hierunter fallen übrigens fast alle modernen Vertreter der Sub-Gattung: Die meisten solcher Spiele pflegen (wenn überhaupt) nur noch oberflächliche Rollenspiel-Anleihen, haben sich schon lange von der genretypischen Zug-um-Zug-Bewegung verabschiedet und frönen vor allem einer Art Arcade-verwandten Ballerlust. Hier und da darf sogar gespeichert werden – bye, bye, Permadeath.

Das gilt zum Beispiel für das Playstation- und PC-exklusive *Dragon Fin Soup*: Die im Herbst 2015 erschienene Rollenspiel-Version der Rotkäppchen-Mär bietet zwar einen lupenreinen *Rogue*-Modus, doch wer die sich über viele Stunden erstreckende Kampagne erleben möchte, der darf (und sollte) seinen Spielstand regelmäßig sichern. Auch für die zufallsbestimmte Erschaffung all der neckischen Verliese, schummrigen Fantasy-Forste und gemütlichen Dörfchen geht *Dragon Fin Soup* einen ähnlichen Kompromiss ein wie das hochgelobte *FTL: Faster than Light* (PC, Mac) aus dem Jahr 2012: Hier wird die Spielwelt nicht – wie für Rogue-likes sonst üblich – bei jedem Tod beziehungsweise Neu-Eintritt frisch zusammengewürfelt. Stattdessen wird der Spiele-Kosmos nach dem „Seed"-Prinzip erstellt: Der Spieler gibt eine Buchstaben- oder Zeichenkette ein (das heißt, es wird ein „Samen" gepflanzt), die anschließend in Variablen verwandelt wird und so das Aussehen der Welt bestimmt. An und für sich verstößt die nur einmalige Zufallserschaffung der Spielumgebung gegen das *Rogue*-Regelwerk. Und dennoch: Das Level- und Welten-Layout aus der Zufallsmaschine ist der Faktor, der das definitionsseitig immer weiter auseinanderdriftende Genre noch zusammenhält. Darum ist auch das sonst artverwandte *Dark Souls* – anders als zum Beispiel ein Klassiker wie *Diablo* – auch kein Mitglied der *Rogue*-Familie, es ist einfach nur teuflisch schwer.

## Die Faszination des Scheiterns

Doch wieso tun sich Spieler das eigentlich freiwillig an, theoretisch jederzeit den Bildschirmtod ihrer Figur und den Verlust von Spielfortschritt und Ausrüstung in Kauf nehmen zu müssen? Die Hauptfaktoren, warum das Phänomen Rogue-like spätestens seit Indie-Hits wie *Spelunky* (2008), *The Binding of Isaac* (2011, auf Wii U als *Rebirth* in 2015) und Co. wieder so im Trend liegt, sind sicherlich der Reiz des Scheiterns und die Unberechenbarkeit, die Titeln aus diesem Genre zugrunde liegt. Hier ist jeder Durchgang spannend und herausfordernd, was im starken Kontrast zu den heute oftmals sehr einfachen und dem Spieler viele Dinge vorkauenden Mainstream-Games steht.

Edmund McMillen (*Super Meat Boy*), Mitglied von Team Meat und kreativer Kopf hinter *The Binding*

Schöne Idee, dürftige Umsetzung: die action-geladene Turmbesteigung *Tower of Guns*.

Andreas Suika von Daedalic West setzt für das Weltall-Abenteuer *The Long Journey Home* ebenfalls auf prozedurales Design. (Quelle: Andreas Suika)

Der PC-Titel *Necropolis* bietet wunderschöne Zufalls-Dungeons in 3D. Er soll noch dieses Jahr auch für Konsolen erscheinen.

Die Studenten Vivien Bagoiu und Julian Miro Viezens haben für ihre Bachelor-Arbeit und ihr Spiel *Sands* prozedurales Terrain generiert. (Quelle: Vivien Bagoiu/Julian Miro Viezens)

*of Isaac*, sagte im Gespräch mit den US-Kollegen von IGN, dass er vom Erfolg des Spiels überrascht war. „Ich habe ehrlich gesagt nicht damit gerechnet, dass Leute mein Spiel mögen würden. Es war so hardcore. Damals dachte man: ‚Warum sollte ich ein Spiel spielen, in dem ich nach dem Tod alles verliere?'"

Doch gerade dieses Gefühl der Unsicherheit macht Rogue-like-Spiele so besonders – und dank ihres hohen Lerneffekts so befriedigend. Mit jedem Durchlauf lernt man Neues hinzu, perfektioniert seinen Spielstil und durchschaut die Gameplay-Mechanismen. Man eliminiert Fehler, bis man schließlich irgendwann eben doch erfolgreich ist – und wenn es auch nur fünf Tage in *Don't Starve* sind, die man länger überlebt.

## Schöpfer des Zufalls

Ohne den Zufallsfaktor wären Rogue-like-Spiele nur halb so interessant. Spieldesigner bezeichnen per Zufallsgenerator erschaffene Welten als „prozedural" – weil die Umgebung nicht vom Design in eine fixe Form gegossen, sondern mittels einer mathematischen Prozedur generiert wird. Das war schon 1980 bei *Rogue* so, dessen Umgebungen für jeden Durchgang neu berechnet wurden.

Andreas Suika, Gründer und Creative Director von Daedalic West in Düsseldorf, arbeitet seit September 2014 mithilfe prozedural erstellter Kosmen an *The Long Journey Home* – einem epischen Space-Rollenspiel mit einem galaktisch-gigantischen Schauplatz. „Das bedeutet zunächst mal, dass Inhalte durch Algorithmen erzeugt werden, sie also nicht handgemacht sind. Wie genau sich das in einem Spiel äußert und wie weit der Zufall geht, das hängt natürlich immer vom jeweiligen Titel ab", erklärt er uns im Gespräch. Er bezeichnet ebenfalls *Rogue* als Wurzel aller prozedural generierten Spielwelten. „Das hat den Dungeon und dessen Ausstattung mit Gegnern beziehungsweise Beute erzeugt. Ein heute etwas bekannteres Beispiel sind die *Diablo*-Verliese, die ebenfalls wie aus LEGO-Bauteilen zusammengefügt werden. Man kann die Zufallsgenerierung sogar bis auf eine Art Partikelebene verfolgen."

Ein Beispiel hierfür seien laut Suika die Welten aus *Minecraft*, in denen jeder Punkt aus Blöcken generiert wird. „In unserem Fall erzeugen wir erst eine Galaxie – und die erstellt dann automatisch miteinander vernetzte Sektoren, die sich daraufhin mit Nebeln und Sternen füllen. Die Sterne und Planeten in dem System folgen dann wiederum denjenigen Regeln, die man zuvor für den Aufbau dieses Universums festgelegt hat. Zum Bespiel berechnen wir Details wie habitable Zonen, in denen Planeten mit Wasser, Atmosphäre, Wetter, Hitze, Lava und so weiter existieren können."

## Weltenbau (etwas) leicht gemacht

Und mit welchen Tools wird das umgesetzt? Verfügen gängige Entwicklungsumgebungen wie Unity oder Epics Unreal Engine über Funktionen für das Generieren prozeduraler Universen? Suika hierzu: „Wir arbeiten mit der Unreal-Technologie, und auch hier gibt es entsprechende Basisfunktionen wie das Erzeugen von Instanzen. Für die Erstellung von Terrain zum Beispiel verwendet man Tools wie den World Builder. Manchmal verwendet man solche Werkzeuge auch dort, wo die Spielwelt nicht vollständig vom Zufall bestimmt ist. Derart erzeugtes Terrain ins Spiel zu importieren und es dann gegebenenfalls individuell weiterzubearbeiten – das ist eine Möglichkeit, um sehr viel Zeit zu sparen. Und in der Regel bemerkt der Spieler keinen Unterschied."

Die Unterstützung von Terrain- und Leveldesign durch den Zufallsfaktor hat auch die beiden Gamedesign-Studenten Vivien Bagoiu und Julian Miro Viezens von der Hochschule Trier beschäftigt: Für ihr Adventure-Projekt *Sands* haben sie ein Tool entwickelt, das die prozedurale Gestaltung von Spiel-Terrain ermöglicht. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass an einer bestimmten Stelle ein bestimmter Gegenstand platziert wird? Eine bestimmte Pflanzenart wächst? Oder die Geländeverwerfungen

*Enter the Gungeon* bietet etliche erinnerungswürdige Charaktere, darunter einen durchgeknallten Waffenhändler (links) und die knuffigen Patronen-Köpfe. Die sind so niedlich, dass Hersteller Devolver sie sogar als Plüschtier anbietet (rechts).

# Rogue trifft Nintendo: Die Mystery-Dungeon-Reihe

Der Startschuss für die *Mystery Dungeon*-Reihe fiel 1993 mit dem mit *Dragon Quest* verwandten *Torneko no Daibōken: Fushigi no Dungeon* für das Super Nintendo (oben). Der jüngste Teil von Chunsofts Rogue-like-Reihe ist *Pokémon Super Mystery Dungeon* für 3DS (rechts).

**Rogue-likes können auch knuffig daherkommen.**

Üblicherweise werden *Rogue*-Titel vor allem von solchen Gamern genossen, die nach einer echten Herausforderung suchen. Doch der erfolgreichste und langlebigste Vertreter aus dem Subgenre der Zufallsverliese ist ein überraschend kuschelweiches Erlebnis: Die *Pokemon Mystery Dungeon*-Serie vom japanischen Kerker-Experten Chunsoft schickt den zum Westentaschen-Monsterchen mutierten Spieler in einen gigantischen Zufalls-Dungeon. Dabei ist der Verlies-Trip der Nintendo-Kreaturen nicht der erste Ausflug in ein *Mystery Dungeon*: Seit 1993 dürfen sich die unterschiedlichsten Spielemarken über ein *Mystery Dungeon*-Spin-off freuen, darunter *Etrian Mystery Dungeon* oder die *Dragon Quest*-Ableger *Torneko Mystery Dungeon* beziehungsweise *Torneko: The Last Hope*. Sogar den herzigen Chocobos aus *Final Fantasy* wurde ein eigenes *Mystery Dungeon* spendiert.

eine bestimmte Höhe erreichen? Auf diese Weise entsteht ein komplettes Gitternetz oder „Rauschen“ aus unterschiedlichen Parametern, die entweder einander ausschließen oder bedingen. Und am Ende dafür sorgen, dass eine Landschaft kreiert wird, die nicht nur hübsch aussieht, sondern vor allem Sinn macht.

„Natürlich bieten sich prozedural generierte Levels und Welten immer dann an, wenn man den Spieler herausfordern oder überraschen möchte. Wie zum Beispiel bei Rogue-likes, in denen sich der Charakter auf immer wieder neue Szenarien einstellen muss“, sagt Vivien. „Auch für Infinite-Runner eignet sich diese Herangehensweise – denn hier soll die Reaktion des Spielers getestet werden, ohne dass er die Levels auswendig lernen kann. Aber gerade für Entwickler eröffnen sich hier ungeahnte Möglichkeiten und Variationen! Prozeduraler Inhalt stellt oft eine einfache und fokussierte Lösung für ein sehr komplexes Problem dar und kann einem Spiel sehr viel mehr Tiefe verleihen, als es bei herkömmlich generierten Levels möglich wäre. Ich denke da an die prozedural generierten Orks aus *Mordors Schatten*, die sogar neue Fähigkeiten haben, wenn der Spieler ein weiteres Mal auf sie trifft.“

## Immer noch zukunftsweisend

Auch Viviens Dozentin und Design-Professorin Linda Breitlauch glaubt hier an eine großartige Hilfestellung für Designer: „Es geht nicht darum, eine Welt einfach auf Knopfdruck zu generieren – es geht viel eher darum, einen glaubwürdigen und organischen Rahmen zu erschaffen, den man dann händisch weiter verfeinert“, so die Spiele-Expertin. „Eine glaubwürdige Welt zu erschaffen, die so wirkt, als wäre sie nach natürlichen Gesetzmäßigkeiten entstanden und die sich dann selbstständig, ohne das Zutun von Designern weiterentwickelt – das ist ein Traum, den sicher viele teilen. Spielwelten, die erst dann zufällig generiert werden, wenn der Gamer sie betritt – die vermitteln außerdem eine extrem persönliche Spielerfahrung. Natürlich ist komplexes prozedurales Welten-Design ohne das Eingreifen eines Designers noch Zukunftsmusik: Momentan haben wir hier eine Art Mischform, die prozedurale Verfahrensweise ist eine wertvolle Hilfestellung. Dass sie die Menschen aber fasziniert, das erkennt man ja am irrsinnigen Erfolg von Rogue-Games wie *The Binding of Isaac: Rebirth*. Das Szenario ist trotz generierter Umgebung immer das Gleiche, aber die Details und die Spielerfahrung verändern sich jedes Mal.“

Schon im Mega-Drive-Klassiker *ToeJam & Earl* entstand die Spielwelt nach dem Zufallsprinzip.

Glaubt an das Potenzial von prozeduralem Weltenbau: Spieldesign-Dozentin und GAME-Vorständlerin Linda Breitlauch. (Quelle: Linda Breitlauch)

# Zufalls-Games mit Biss: Die besten Rogue-Lites

## SPELUNKY

Leiter rauf, Leiter runter. Felsblöcke zertrümmern, zischelndem Schlangengetier ausweichen, die Peitsche schwingen … und die zu rettende Dame auf dem Rückweg als Wurfgeschoss missbrauchen: Das ist *Spelunky* – ein wichtiger Vorreiter für die neu entfachte Lust am Rogue-like-Spiel. Die Mixtur aus horizontal scrollendem Pixel-Jump&Run, Indiana-Jones-artiger Verlieserkundung und teuflischen Rätseln ergibt einen Klassiker und Wegbereiter des modernen Rogue-lite-Games: Pflichtkauf – erhältlich für Xbox 360, PS3, PS4, den PC und sogar die Vita.

## DON'T STARVE: GIANT EDITION

Ihre Verwandtschaft zu *Minecraft* kann die erfolgreiche Survival-Simulation nicht leugnen: Wie im digitalen Klötzchen-Baukasten von Markus Persson geht es zunächst um das Überleben in der Wildnis und in kalten, finsteren Nächten. Im Kampf gegen Mutter Natur und ihre klauenbewehrten Schergen sammelt ihr in der zufallsgenerierten Landschaft allerlei Ressourcen und bekämpft Monster, um das Unausweichliche so lange wie möglich hinauszuzögern: das Ableben des gruftig gestalteten Protagonisten. Das im Tim-Burton-Look gehaltene Survival-Rogue-like bietet keine Speicherfunktion oder ähnlichen Weichei-Luxus – hier geht's einzig ums nackte Überleben. Die *Giant Edition* gibt es übrigens auch für den Wii-U-eShop – den Test dazu findet ihr in N-ZONE 08/2015.

## ROGUE LEGACY

Wenn Bildschirmleben zu Generationen werden: In *Rogue Legacy* (PC, PS4, Xbox One, Vita, OS X, Linux) mixt das kanadische Indie-Stuido Cellar Door *Wonderboy*-ähnliche Mechanismen mit zufallsgenerierten Endgegner-Schlössern und einem besonders gnadenlosen Permadeath. Der besondere Clou an dem bockschweren Dungeon-Abstieg: Beißt ein Rittersmann ins Pixelgras, dann steht am Burgtor bereits einer seiner Erben Spalier, um seinen Platz einzunehmen. Der muss den Verlies-Trip zwar von Neuem starten, darf dabei aber die Ausrüstungsgegenstände einsetzen, die ihm seine gefallenen Stammväter hinterlassen haben. Nettes Detail: Wer beim Betreten des Dungeons ein saftiges Sümmchen springen lässt, kann das Verlies-Layout der letzten Partie wiederherstellen.

## FTL: FASTER THAN LIGHT

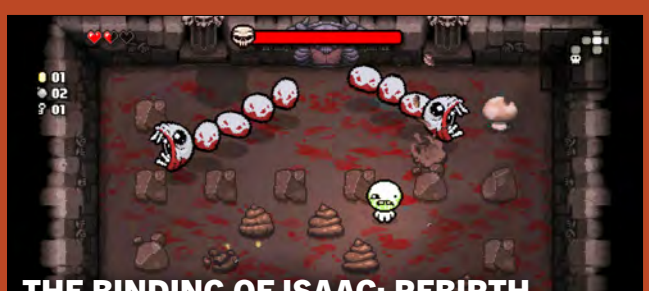
Wer sich ein wenig mit Roguelikes beschäftigt, wird feststellen: „Yoah. Dreht sich meist um Dungeons, oder?" Stimmt! Dass es aber auch ganz anders geht, beweist das (leider PC/Mac/iOS-exklusive) *FTL: Faster Than Light.* Hier übernehmt ihr die Kontrolle über ein Raumschiff mit einer einzigen Aufgabe: Erreicht eure Raumstation, ohne dabei unterwegs zerstört zu werden. Blöd nur, dass die CPU erbarmungslos exakt das versucht, während ihr euch von Checkpoint zu Checkpoint durch die Galaxie kämpft. Dank begrenzter Ressourcen und der Ungewissheit über eure Strecke ein spannendes Erlebnis!

## NUCLEAR THRONE

Vier durchgeknallte Anti-Helden mit individuellen Spezialfähigkeiten, aberwitzige Blei-, Energie- oder Pfeil-Pusten – und ein riesiger Ballerspielplatz voller gnadenloser Gegner: Auf den ersten Blick erinnert *Nuclear Throne* vom niederländischen Kult-Studio Vlambeer (*Luftrausers*, *Ridiculous Fishing*) vor allem an klassische Ballerorgien aus der 16-Bit-Ära – aber prozedural zusammengewürfelte Action-Arenen und die Endgültigkeit des Bildschirmtods verorten die launige Pixelschlacht überdeutlich im *Rogue*-Genre. Problem: Die Twinstick-Action geht zwar flott von der Flosse, aber das Zielen mit dem rechten Analog-Knüppel ist etwas unpräzise geraten. Gibt es für PC, PS4, Xbox One, Vita, Linux, OS X.

## ZIGGURAT

Auch Ego-Shooter können die wichtigsten Kriterien für eine Aufnahme ins illustre Subgenre der Rogue-lites finden: Die First-Person-Ballerei *Ziggurat* ersetzt Bleipusten durch einen Funken, Blitz und Donner verschießenden Zauberstab. Die magischen Massengefechte sind blitzschnell, taktisch, teuflisch schwer – und vor allem überraschend hübsch inszeniert. Wer den Verlust der *Rogue*-typischen Draufsicht verkraften kann, der schlägt zu – und zwar auf PC, PS4, Xbox One, OS X und Linux.



## THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Die Mutter des kleinen Titelhelden erliegt ihren religiösen Ticks und will ihren Sohn dem Herrn opfern! Nur gut, dass klein Isaac in seinem Zimmer einen geheimen Zugang ins Keller-Dungeon findet, bevor ihm Mama den Garaus macht! Aber oh weh: Im Keller lauern jede Menge angriffslustiger Kreaturen und verwinkelte Zufallsverliese. Die auf Konsolen zugeschnittene *Rebirth*-Version des bekannten Indie-Hits poliert Isaacs Abenteuer kosmetisch auf und macht sie fit für HD. Klarer Fall: Ein Must-have für Indie- und Rogue-like-Fans! Den Test zu diesem tollen Teil gibt's in N-ZONE 12/2015.

## ENTER THE GUNGEON

*Enter the Gungeon* von Dodge Roll und Devolver Digital ist wie Vlambeers *Nuclear Throne* vor allem ein knallharter Twinstick-Shooter – aber dabei spielt sich das Pixel-Aufgebot so erfrischend flott und leichtfüßig, dass es die meisten Rogue-like-Kollegen locker abhängt. Zusätzlich bringt der Abstieg ins Dauerfeuer-Verlies einige moderne Designelemente ins Spiel – darunter Tische, die sich umkippen und als Deckungsmöglichkeit entfremden lassen. Ebenso wie Teleporter, Ausweichrollen und ein gigantischer Fundus an aberwitzigen Vernichtungswerkzeugen. Verschiedene spielbare Charaktere und ein fein ausgearbeitetes Hintergrunduniversum runden den Indie-Shootout (für PS4, PC, Linux und OS X) gekonnt ab. Eine der besten Rogue-lite-Ballerorgien überhaupt.

Prozedurale Level-Baukästen sind sein tägliches Brot: Philipp Nägelsbach entwickelt bei HandyGames Mobile- und Konsolen-Titel wie *Ninja Hero Cats*. (Quelle: HandyGames)

In *Hand of Fate* erwartet euch ein Mix aus Trading-Card-Game, Dungeon-Crawler und Arenagefechten. Das Ergebnis ist ein überraschend harmonisches Rogue-Erlebnis.

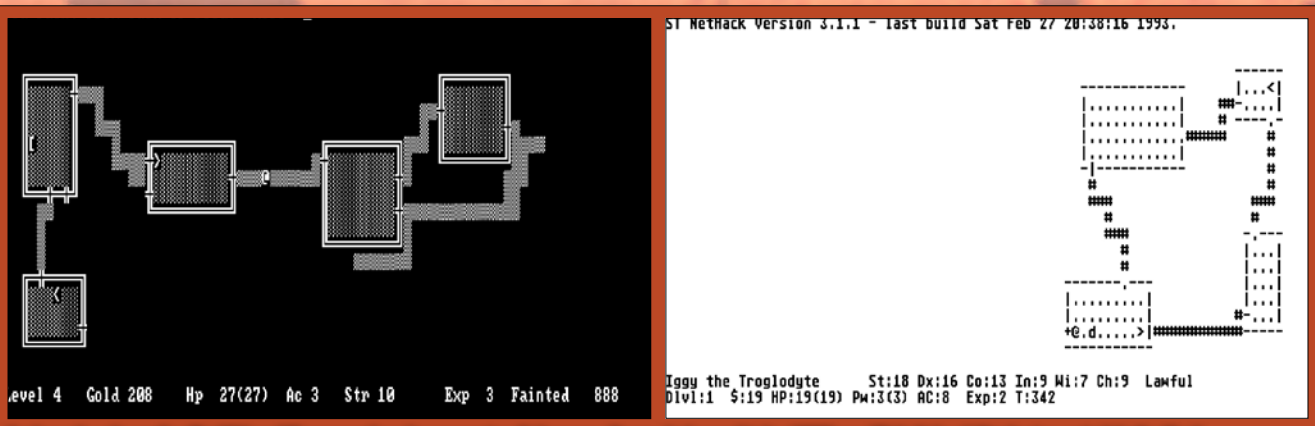
Philipp Nägelsbach vom deutschen Mobile- und Konsolen-Studio HandyGames wiederum ist der Meinung, dass sich Welten-Design per Zufallsgenerator immer dann anbietet, wenn sich das Spiel nicht zu sehr darauf fokussiert, eine „festgelegte Geschichte" zu erzählen. „Ein Adventure oder ein lineares Actionspiel leben ja von den besonderen, handgebauten Elementen, die seine Handlung vorantreiben", meint der Leveldesigner, der unter anderem das Rogue-lite-Geschnetzel *Ninja Hero Cats* mitgestaltet hat. „Hier wurde von den Machern alles perfekt durchchoreografiert. Je wichtiger aber der Entdeckungsfaktor und der Wiederspielwert sind, desto eher kann man hier auf zufälliges Design zurückgreifen. Solche Titel verstehen sich eher als Co-Autoren, die zusammen mit dem Spieler dessen persönliches Erlebnis gestalten. In zufälligen Umgebungen erlebt er ja seine ganz eigene Geschichte. Die ist unvorhersehbar und bei jedem Durchgang komplett neu. Als Entwickler kann man damit nicht nur geschickt den Wiederspielwert steigern, man kann sich dabei sogar selbst überraschen! Auch für uns als Studio ergibt sich jedes Mal eine neue Situation – sogar dann, wenn wir einen Titel vielleicht schon tausend Mal gestartet haben! Wenn man die einzelnen Bausteine geschickt gestaltet, ergeben sich unglaublich spannende Synergien zwischen Umgebungen, Fähigkeiten und Herausforderungen."

## Die Rogue-likes der Zukunft

Zufällig erstelltes Terrain ist also alles andere als Schnee von gestern – Rogue-like-Games mit ihren sich ständig verändernden und weiterentwickelnden Herausforderungen sind noch immer voll auf der Design-Höhe. Mehr noch: Sie sind zukunftweisend. Vielleicht werden wir in zehn Jahren weniger *Rogue*-Titel erleben, die einen Retro-Pixel-Look pflegen, aber auf alle Fälle Spiele, die sich bei ihrer etablierten Rezeptur bedienen. Denn die ist zeitlos. Und es ist mehr als wahrscheinlich, dass sie uns künftig in der Virtual Reality begegnet. Hier erwartet uns eine Welle aus potenziell prozedural designten, Klassiker-inspirierten Arcade-Recyclings – darunter virtuelle Geisterbahnfahrten und typische Coin'Op-Ballereien wie *Battlezone*.

Lupenreine *Rogue*-Games dagegen werden wohl auch künftig Independent-Domäne bleiben: Für Kleinst-Entwickler zeichnet sich das Subgenre durch seine hohe Umsetzbarkeit aus. Denn es ermöglicht die Realisierung abwechslungsreicher Schauplätze, ohne dass die Arbeitskraft von Mini-Teams monatelang an die Erschaffung endloser Spielgebiete gebunden wird. Kommende Indie-Highlights wie das Metroidvania-ähnliche *Chasm* oder die wunderschönen 3D-Welten aus Harebrained Schemes' *Necropolis* bestätigen die Annahme.

Das lang erwartete *Rogue Stormers* des Offenburger Studios Black Forest Games widmet sich ebenfalls dem Genre der zufallsgenerierten Levels und des endgültigen Bildschirmtodes: Die angenehm archaische Mixtur aus Horizontal-Action und Jump & Run wusste bereits zu überzeugen, als der Titel noch als *Diesel Störmers* kommuniziert wurde. „Spiele mit prozeduralen Levels sind in der Regel vergleichsweise schnell durchzuspielen und haben einen Fokus auf motorische oder kognitive Herausforderungen", verrät uns David Sallmann, Senior Game Designer des Titels. Genau das also, was die meisten Kunden von einem Indie-Game erwarten: Eine kurze, aber knackige Herausforderung, die retrospektive Design-Tugenden heraufbeschwört. Für die Sparte der Blockbuster-Produktionen bietet sich die *Rogue*-Disziplin dagegen weniger an: Wer 50 bis 70 Euro für ein Spiel wie *Dark Souls 3* ausgibt, der wünscht sich in der Regel eine detailliert ausgearbeitete Spielwelt, in die er für Wochen oder Monate abtauchen kann. Darum mag sich der eine oder andere Vertreter dieser Gattung ein bisschen nach *Rogue* anfühlen – aber das war's dann auch. Echte *Rogue*-Games sind für die breite Masse eben doch ein bisschen zu retro.




Anders als sein großes Vorbild und Namensgeber des gesamten Subgenres *Rogue*, beherrscht das 1982 von High-School-Studenten entwickelte *Hack* (links, DOS-Version) komplett feststehende Leveldesigns im ASCII-Look. Das Gleiche gilt für den Nachfolger *NetHack* (rechts, Atari ST) von 1987.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

# SUPER PUNCH-OUT!!

**New 3DS** Ding Ding Ding! Little Mac steigt auch in der zweiten Runde wieder in den Ring, um Gegner aus aller Welt zu verkloppen.

Er ist klein. Er ist unscheinbar. Er ist schon in jungen Jahren eine Legende am Boxerhimmel! Die Rede ist natürlich von Little Mac, einem aufstrebenden Boxer aus New York. Bekannt durch seinen Sieg über Mike Tyson oder Mr. Dream – denn Nintendo hatte nach dem Release der NES-Version von *Punch-Out!!* Lizenzprobleme – strebte er nun in *Super Punch-Out!!* auf dem SNES den nächsten Titelgewinn an. Aus Gründen, die wohl für immer ein Geheimnis bleiben werden, änderte Little Mac sein Aussehen in diesem Teil komplett. Also nicht nur ein bisschen Haarefärben von schwarz zu blond, er wandelte sich grundlegend. Böse Zungen behaupten, es sei sogar nicht mehr Little Mac, der in *Super Punch-Out!!* kämpft. Denn mysteriöserweise erscheint Little Mac im Spiel *Punch-Out!!* für die Wii wieder mit seinem alten Antlitz. Noch verwirrender als der Hauptprotagonist der Sportspielreihe ist allerdings die Namensgebung für die Titel. Es gibt zwei Arcade-Spiele und drei Konsolenableger. Fünf Titel also, die sich allerdings zwei Namen teilen: *Punch-Out!!* und *Super Punch-Out!!*. Das zeugt wirklich von sehr großer Kreativität. Wie wohl das nächste Spiel der *Punch-Out!!*-Reihe heißen wird? Wir tippen auf „Punch Super-Out!!“.

Ohne große Probleme hauen wir Gabby Jay zu Brei. Er stellt eine Art Tutorialgegner dar, an dem wir gut unsere Techniken ausprobieren können.

## Voll auf die Zwölf

So viel zur Geschichte der *Punch-Out!!*-Reihe. Kommen wir nun zur New-3DS-Version von *Super Punch-Out!!*. Leider handelt es sich dabei „nur“ um eine emulierte Fassung des SNES-Spiels; Neuerungen werdet ihr also nicht vorfinden. Nichtsdestotrotz behält *Super Punch-Out!!* seinen Charme und ist weiterhin eine große Herausforderung für den Spieler. Bis auf den ersten Gegner Gabby Jay, den wir mit Leichtigkeit zu Boden boxen, müssen wir uns das Moveset unseres Gegenübers gut einprägen, damit wir im richtigen Moment zuschlagen können. Auch das Ausweichen und Blocken spielt dabei eine wichtige Rolle. Das Spiel zieht vom Schwierigkeitsgrad gut an. Die begrenzte Anzahl an Leben macht es manchmal schwer, sich auf einen Gegner gut einzustellen. Denn sollten wir zu oft „K.o!“ gegen uns hören, müssen wir von ganz vorne beginnen. Das kann dann sehr frustrieren. Kreativ gestaltete Gegner und die Motivation, seine Schlagfolgen zu optimieren, machen *Super Punch-Out!!* dennoch zu einem unterhaltsamen Spiel.

**Luca Eberhardt**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Sportspiel |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 28. April 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Auch solche Riesen wie Bear Hugger kann Little Mac bezwingen. Jedoch bedarf es manchmal ein bisschen Geduld, bis ihr zum Schlag ansetzen könnt.

Es gibt zwei Möglichkeiten in *Super Punch-Out!!* den Sieg zu erringen: durch ein direktes K.o. oder ein technisches K.o.

# PILOTWINGS

**New 3DS** Wer braucht schon Red Bull, wenn er ein Super Nintendo hat?! Flügel verlieh euch die 16-Bit-Konsole damals dank ihrer spektakulären Mode-7-Grafikeffekte …

Ihr wollt zünftige Action? Ihr wollt eine fesselnde Geschichte, die euch quasi an die Konsole kettet? Ihr wollt nervenzerfetzende Hochspannung in eurem Spiel, bei dem ihr nach jedem Level erst mal eine halbe Stunde lang durchschnaufen müsst? Nun, dann blättert schön weiter, denn *Pilotwings* ist nichts von alledem! Wenn es jemals eine Stressreduktionstherapie in Cartridge-Form gab, dann dieses wunderschöne Entspannungs-Spiel aus den frühen 90er-Jahren. Produziert wurde dieser SNES-Evergreen übrigens von einem gewissen Shigeru Miyamoto, von dem man im Videospiel-Designsektor ab und zu mal hört.

## Charismatischer Flugbegleiter

*Pilotwings* ist im Grunde ein Flugsimulator – oder, besser noch, ein Fluglern-Simulator: Als angehender Pilot startet ihr hier einen Universalkurs, in dem ihr das Handling gleich mehrerer Fluggeräte studiert. Zunächst wäre da der Doppeldecker. Dieses sehr bewegliche Leichtflugzeug ist dank seines robusten Propellerantriebs einfach zu handhaben und reagiert straff und zuverlässig auf die Kommandos seines Steuermanns. Das genaue Gegenteil davon ist das Drachenfliegen. Hier geht es um das Ausnutzen von Aufwinden und die Verhinderung eines doppelten Beinbruchs. Noch raffinierter, dabei aber wenigstens mit reichlich Fehlertoleranz ausgestattet, ist der Raketengürtel. Bei diesem höllisch gefährlichen Teil werden euch zwei Steuerdüsen und ein Treibstofftank aufs Kreuz geschnallt und zack, schon könnt ihr per Knopfdruck in die Luft gehen – auf die eine oder adere Art. Zu guter Letzt gönnt euch *Pilotwings* noch das Fallschirmspringen. Oh, und besonders fähige Luftakrobaten dürfen sich obendrein am Steuer eines Kampfhelikopters versuchen – hier driftet *Pilotwings* in leichte Action-Sequenzen und eher wenige leichte Ausweichmanöver ab. Überhaupt zeigt sich das Spiel variantenreich: Zu Beginn eurer jungen Karriere schreibt ihr euch in der *Pilotwings*-Flugschule ein und beginnt die erste von insgesamt acht Lektionen. Präsentiert sich der erste Lehrgang beim noch eher sanftmütigen Lehrer Tony lediglich als eine Ringflug- und Landeübung, gefolgt von einem ungefährlichen Fallschirmsprung, wird euch Feldwebel Big Al in Flugstunde vier beziehungsweise acht ganz schön ins Schwitzen bringen!

## Love is in the Air

Dabei sind die Aufgabenstellungen eigentlich immer recht simpel – meist geht es um das gekonnte Durchfliegen von Ringen oder Säulen, gefolgt von einem möglichst punktgenauen Aufsetzen auf der Landebahn. Wer das besonders schnell, akkurat und materialschonend hinbekommt, darf sich über eine Menge Punkte bei der praktischen Prüfung und damit das Erreichen der Lizenz freuen. Doch Obacht: *Pilotwings* zieht hier mit bemerkenswerter Geschwindigkeit am Tempo und an der Raffinesse der ach so einfach gestrickten Missionen an. Vor allem die vier Profilizenzen bieten einen knackigen Schwierigkeitsgrad! Dabei bleibt *Pilotwings* aber stets fair – versaubeutelt ihr etwas, lag das an der eigenen Grobmotorik oder zu großer Punktegier. Und weil das Spiel auf zeitloses Gameplay setzt, macht es auch heute noch richtig viel Spaß! **Benjamin Kegel**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 14. April 2016 |
| **Preis:** | 7,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

***Pilotwings* lebt wie kaum ein anderes SNES-Spiel von seiner Mode-7-Grafik – also seinen skalierbaren und rotationsfähigen Hintergründen. Damals eine Revolution!**

**Die unterhaltsamen Bonusrunden gibt es nur für Raketengürtel, Fallschirmspringen und Drachenfliegen – aber nicht für den Doppeldecker. Diskriminierung!**

**Egal ob Handling, Tenor, Schwierigkeitsgrad oder Dauer der Einsätze – die Helikoptermissionen passen leider überhaupt nicht zum Rest von *Pilotwings*.**

Für den Happy Baum kämpfen sich die kleinen Helden weit hinauf in den Himmel. Jeder Sprung ändert die Richtung des Wurms.

In den Höhlen erwarten euch böse Knochen-Drachen, die nur mit gekonnten Eier-Würfen oder Sprüngen auf den Kopf ausgeschaltet werden können.

# YOSHI'S STORY

**Wii U** Was taugt besser im Sommer als ein schön kalter Obstsalat? Mit den sechs Yoshis sammelt ihr so viele Früchte, dass sie euch bald zu den Ohren rauskommen!

Des Menschen bester Freund ist ja angeblich der Hund. Kein Wunder also dass dieser oft in den Mittelpunkt von vielen Filmen und Games rückt. In der Nintendo-Welt jedoch ist ein kleiner grüner Dino Marios bester Freund: Yoshi! Schon damals auf dem SNES begeisterte er mit *Yoshi's Island* in seinem eigenen Spiel. Mit *Yoshi's Story* für N64 sollte jedoch ein ganz anderes Spiel entstehen. Yoshi muss dabei nicht auf kleine Babymarios aufpassen, sondern das Glück der Yoshis verteidigen und den „Happy-Baum" retten.

## Sechs Yoshis sollen es sein

Die Gefährten machen sich somit auf, ein Abenteuer zu erleben. Passend dazu ist das Spiel wie ein Pop-up-Buch gestaltet. Jede Seite ist ein neuer quietschbunter Levelabschnitt. Die Yoshis durchqueren dabei nicht nur das wunderschöne Auenland im übertragenen Sinne, sondern auch das düstere Mordor: Also von grünen Wiesen über dunkle Höhlen hin zu Lava und Bergen. Auf eurem Weg kreuzt ihr jedoch viele Gefahren, auf die ihr achten müsst, denn hat ein Yoshi keine Kraft mehr, wird er von Bowsers Schergen verschleppt. Insgesamt habt ihr also sechs Leben zur Verfügung. Ziel eines jeden Levels ist es, 30 Früchte aufzusammeln und somit die kleinen Dinos ein Stück glücklicher zu machen. Dies tut ihr mit der Allzweckwaffe eures Yoshis: Seiner Zunge. Jedoch wird das nicht genügen – um möglichst viel Obst zu sammeln, müsst ihr zudem kleine Herausforderungen wie Rennen oder Weitsprung bestehen oder schnüffelnd nach Geheimnissen in der Welt suchen.

## Aus alt mach neu

Schon in der ersten Ingame-Minute wird klar, woher die Idee von *Yoshi's Woolly World* eigentlich stammt. Die Idee mit der Stoffwelt hatte Nintendo nämlich bereits 1998 bei *Yoshi's Story*. Alles ist unglaublich süß gestaltet, doch konnte und kann das Spiel immer noch nicht auf ganzer Linie überzeugen. Die Steuerung ist hakelig, die Aufgabe an sich ziemlich einfach und eher langweilig gestaltet. Für Abwechslung sorgt da natürlich das Leveldesign, wo auch die gehassten Wasserlevels nicht fehlen dürfen. Zu entdecken gibt es immerhin 24 Levels, verteilt auf 6 Welten. Anders als in normalen *Mario*- oder *Yoshi*-Spielen darf jedoch der Spieler selbst entscheiden, welchen Level er pro Welt spielt. Grundsätzlich ist der Gedanke damals kein schlechter gewesen, mangels wirklich guter Umsetzung scheiden sich an *Yoshi's Story* aber heute wie damals immer noch die Geister. Fans werden sich natürlich über die Virtual-Console-Version freuen. Wem es nicht gefällt, der weicht einfach auf *Yoshi's Woolly World* aus.

**Laureen Eggmann**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Nintendo |
| **Termin:** | 14. April 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 6 |

Yoshi kann Geheimnisse mit seiner Nase erschnüffeln. Poochy, der Hund, kann das natürlich noch ein Stück besser und hilft euch bei der Suche.

Verliert ein Yoshi alle seine Lebenspunkte, wird er von Schergen verschleppt. Kein schöner Anblick, daher sollte man dies möglichst vermeiden.

Was wäre *Wario Land* ohne einen brennenden Hintern? Diesen Gesichtsausdruck kennen und lieben die Fans des dicken Antihelden

Auch bei Ballsportarten macht Wario eine gute Figur. Wir sind förmlich geplättet von seiner Darbietung. Und Wario ganz offensichtlich ebenfalls.

# WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION

**Wii U** Geldgierig, verpennt, pummelig und leicht eklig: Wario! Taucht mit dem beliebten Schuft in ein nicht mehr ganz so neues Abenteuer ein!

Wario ist ein Antiheld, wie er im Buche steht. Doch in diesem Abenteuer muss auch er, ganz wie das Vorbild Mario, eine Prinzessin retten. Das tut er jedoch nicht aus reinem Mitgefühl, sondern interessiert sich mehr für den Schatz, der ihn am Ende der Reise erwartet: Ein endloser Vorrat an Münzen. Genau das Richtige für den gelben Klops!

## Schätze, Münzen, alles meins!

Um jedoch überhaupt in den Genuss dieses bodenlosen Geldsacks zu kommen, müsst ihr euch zusammen mit Wario durch fünf Kontinente kämpfen, an deren Ende – wie soll es auch anders sein – jeweils ein Bossgegner auf euch wartet. Erst wenn ihr alle fünf besiegt habt, könnt ihr euch auf die Suche nach dem Gold… äh, der schönen Prinzessin machen. Währenddessen sammelt ihr aber schon massenweise Münzen und Schätze ein. Von Letzteren gibt es in jedem Level drei zu finden, manche liegen offensichtlich auf eurem Weg, andere findet ihr nur, wenn ihr aufmerksam durch die Levels schreitet. Am Ende müsst ihr jeweils einen kleinen Untertanen der Prinzessin – sogenannte Mürfel – befreien und möglichst schnell zurück zum Start gelangen. Wem das noch nicht genug Aufgaben sind, für den gibt es pro Level mehrere, teils sehr schwere Herausforderungen zu meistern. So müsst ihr zum Beispiel den Level in einer gewissen Zeit schaffen, eine Anzahl an Münzen sammeln und so weiter. Um das zu meistern, müsst ihr nicht nur Köpfchen beweisen, sondern auch die Steuerung beherrschen!

## Schüttel dich zum Sieg!

Ebenjene Steuerung ist jedoch ziemlich einfach gehalten, trotz Virtual Console spielt sich *Wario Land: The Shake Dimension* mit der normalen Wiimote. Senkrecht gehalten könnt ihr die volle Stärke von Warios Angriffen begutachten, indem ihr die Fernbedienung schüttelt. Große Gegenstände fallen bei der mächtigen Faustattacke zu Boden, andere gehen in die Luft. Um an alle Schätze zu gelangen und alle Herausforderungen zu bestehen, müsst ihr euch dies zunutze machen. Das Rütteln des Controllers hat aber noch andere Zwecke im Spiel: Geldsäcke geben so ihren Inhalt frei, Wario schwingt sich um Stangen mit Schwung nach oben und, und, und. Auch wenn die Steuerung manchmal nicht ganz so genau ist, wie man sich das wünscht, bietet *Wario Land: The Shake Dimension* auch auf der Wii U nach sieben Jahren immer noch genügend Spaß und ziemlich viele Lacher. **Laureen Eggmann**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Good-Feel |
| **Termin:** | 07. April 2016 |
| **Preis:** | 19,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Natürlich dürfen auch die Bossgegner nicht fehlen. Dieser antike Roboter sorgt – bei mangelnder Vorsicht – für ordentlich Verwirrung bei Wario.

Wer liebt sie nicht, die Wasserlevels? In *Wario Land: The Shake Dimension* erhaltet ihr die Gelegenheit, ein U-Boot bis zum Ziel zu steuern.

Die Mini-Spiele basieren hauptsächlich auf stumpfem Geschrubbe über das Touchpad. Um eine Gurke zu schälen, müssen wir einfach den Stylus hin und her bewegen.

Das Stylus-Geschrubbe macht nur in den wenigsten Fällen Spaß. Dieses Bogen-Spiel ist zumindest kurzzeitig unterhaltsam, obwohl es auch arg simpel ist.

# MARIO PARTY DS

**Wii U** Eine Einladung zu dieser Party lehnen wir dankend ab. Sorry, Mario!

An sich sind die Spiele der *Mario Party*-Reihe ja eine gute Sache. Zumindest auf den Heimkonsolen – auf den Handhelds konnten die Feten des Klempners leider nie so richtig überzeugen. *Mario Party DS* ist deshalb eine Neuauflage, die nun wirklich niemand braucht. Die Mischung aus Brettspiel und Mini-Spiel-Sammlung ist dabei noch nicht einmal das Problem. Normalerweise wäre dieses Konzept für eine mobile Konsole geradezu prädestiniert. Allerdings sind die Mini-Spiele auf den kleinen, aber hübsch gestalteten Brettern stinklangweilig. Meistens wischt ihr einfach nur unmotiviert über das Touchpad und gewinnt trotzdem. Wie der sichere Sieger solltet ihr euch trotzdem nicht fühlen, denn die KI betrügt so dermaßen frech, dass schon bald auch der letzte Rest Spielspaß auf der Strecke bleibt. Plötzlich erhalten die KI-Recken ohne jeden Grund Boni und schnappen euch die begehrten Sterne vor der Nase weg. Zudem lässt sich der Titel nur alleine spielen, der Multiplayer-Modus funktioniert auf der Wii U nicht! **Christian Dörre**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Entwickler:** | Hudson Soft |
| **Termin:** | 21. April 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 4 |

# MARIO PARTY 2

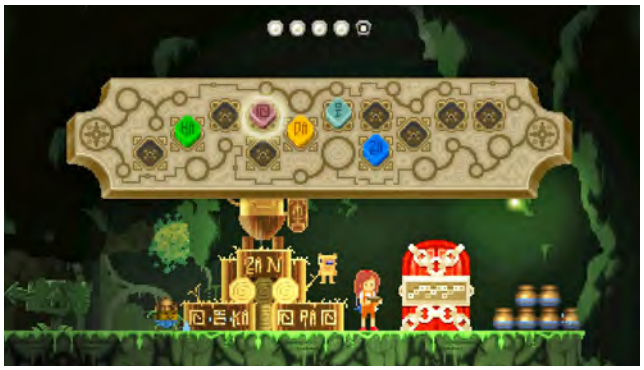
**Wii U** Wie eine Feier ohne Alkohol: Der Spaß hält sich in Grenzen.

Im Gegensatz zur oben vorgestellten DS-Neuauflage ist *Mario Party 2* glücklicherweise kein Totalausfall. Die N64-Wurzeln merkt man dem Titel dennoch stark an. Und das liegt nicht nur an der gewohnt überschaubaren Emulation, in der noch nicht einmal die Tastenbelegung aktualisiert wurde. Von der veralteten Optik und Präsentation mal abgesehen, stört bei *Mario Party 2* vor allem die stark schwankende Qualität der Mini-Spiele. Neben einigen Disziplinen, die vor allem mit mehreren Mitspielern Freude machen, müsst ihr euch auch durch Wettkämpfe quälen, die genauso viel Spaß machen wie ein Ausflug nach Bitterfeld. Besonders nervig sind Spiele, in denen es einfach nur auf Glück ankommt – und von denen gibt es leider viel zu viele. Dennoch macht *Mario Party 2* immer noch ein wenig Spaß. Vor allem mit ein paar Freunden zusammen kommt die gleiche Schadenfreude auf wie damals im Jahr 2000 auf. Ohnehin empfehlen wir ganz klar, gegen menschliche Mitstreiter anzutreten, denn auch hier ist die KI teilweise stark unfair und sorgt für Frust. **Christian Dörre**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Entwickler:** | Hudson Soft |
| **Termin:** | 21. April 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 6 |

Einige Mini-Spiele kommen einem irgendwie bekannt vor. Diesen Wettbewerb, in dem wir unsere Kontrahenten von einer Plattform schubsen, gab es schon im ersten Teil.

Ihr solltet dringend mit menschlichen Mitspielern zocken, denn die KI ist in den Team-Spielen absolut grausam. Steuermann Yoshi fliegt gegen jedes Hindernis.



Mit dem Musicon kommuniziert ihr oder löst Rätsel. Die Runen für die einzelnen Wortbausteine findet ihr in der Spielwelt, Wörter an sich lernt ihr nur durch Dialoge.

Auf diese Fisch-Frosch-Menschen mit schweren Waffen trefft ihr bereits früh im Spiel. Sonderlich wohlgesinnt sind sie dem Mädchen samt Teddy nicht.

# CHRONICLES OF TEDDY: HARMONY OF EXIDUS

**Wii U** Eine Geschichte über Teddys, Spinnen, Paralleldimensionen und Musikinstrumente

Die Kurzfassung der Story: Spinnenkönig hat keine Freunde, reist in die Welt der Menschen, entführt dort einen Stoffteddy als neuen besten Freund. Kleines Mädchen jagt ihrem Teddy in die Parallelwelt nach, reist durch unzählige Gefahren, erobert ihren Teddy zurück und freundet sich dabei mit Spider-King an. Jahre später putscht Bösewicht gegen Spinnenkönig und raubt ihm den Körper. Seele des Königs reist in die Menschenwelt, übernimmt den Stoffteddy und überredet das Mädchen, seine Welt zu retten. Puh … Deutlich zielstrebiger ist da schon das Gameplay, das euch eine Mischung aus Metroidvania-Elementen und dem Besten aus der *Zelda*-Reihe präsentiert. Ihr bereist die Welt des Spinnenkönigs, die in einzelne Bildschirme unterteilt ist, löst simple Rätsel, bekämpft (Boss-)Gegner, sammelt Edelsteine und Gegenstände. Letztere öffnen euch – ganz Metroidvania-like – neue Bereiche der Spielwelt, die vorher unzugänglich waren. Elemente wie der neben euch schwebende Spinnenteddy oder das Musicom – ein Musikgerät, durch das ihr mit den Bewohnern kommuniziert und Rätsel löst – erinnern dafür eher an *Zelda*-Spiele wie *Ocarina of Time*.

**Sascha Lohmüller**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Entwickler:** | LookAtMyGame |
| **Termin:** | 7. April 2016 |
| **Preis:** | 13,34 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

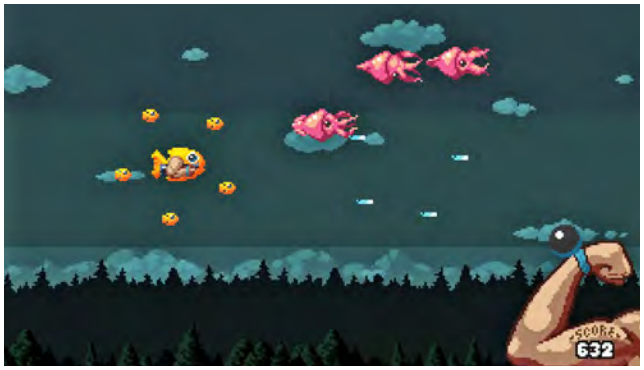
# SHÜTSHIMI

**Wii U** Frank Schätzings *Der Schwarm* hat es vorgemacht: Die Fische wehren sich endlich.

Goldfische – so die urbane Legende – haben ein Gedächtnis von drei Sekunden. Somit wäre *Shütshimi* wohl das perfekte Spiel für die orangefarbenen Unterwasser-Langweiler. Denn: Zum einen schlüpft ihr hier in die Rolle eines Fisches. Zum anderen dauern die Spielrunden in diesem arcadigen Sidescroller gerade einmal zehn Sekunden. Warum, wieso und weshalb den Fischen Arme wachsen und sie dann waffenstarrend Jagd auf andere Seebewohner machen, darüber schweigt sich das Spiel aus. Dadurch wirkt *Shütshimi* etwas „random", wie man so schön sagt – alles wirkt irgendwie aufgesetzt. Das Gameplay selbst ist auf die Jagd nach Highscores ausgelegt. Allein oder mit bis zu drei Mitfischen ballert ihr euch durch Sidescroller-Stages und auf Pelikane, Haie und Taucher-Bären. Ab und an trefft ihr auch auf Bossgegner. Zwischen den Stages wählt ihr eines von drei Extras aus, deren Funktion ihr trotz Tooltips nur erraten könnt und die euren Fisch modifizieren und/oder in der nächsten Stage einen Zusatzeffekt aktivieren. Langweilig wird's trotzdem nach ein, zwei Stunden.

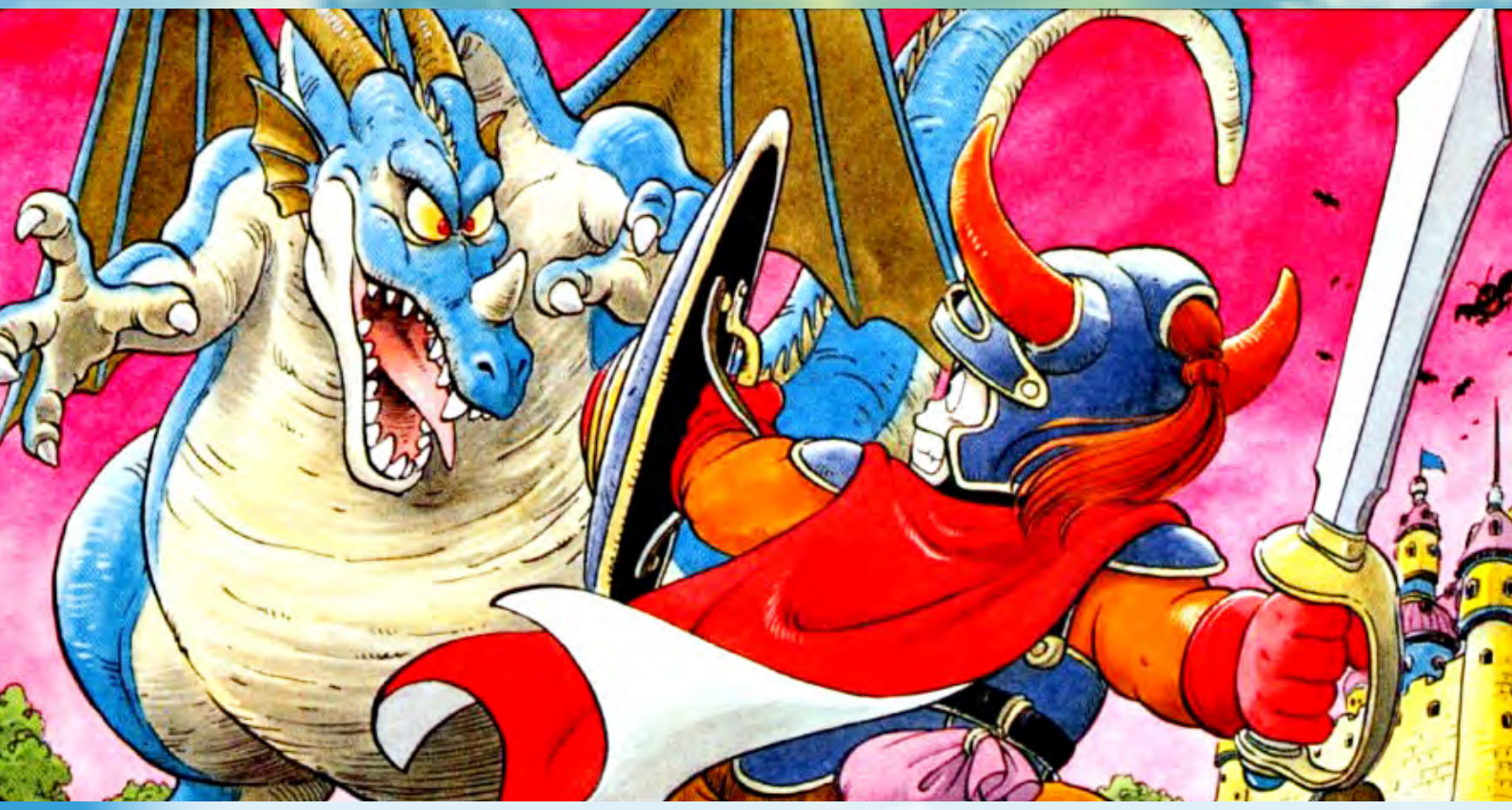
**Sascha Lohmüller**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Entwickler:** | Neon Deity Games |
| **Termin:** | 28. April 2016 |
| **Preis:** | 9,99 Euro |
| **WERTUNG** | 6 |




In jeder Runde schaltet ihr temporäre oder dauerhafte Boni für die folgenden Runden frei. Hier verschießen wir Laserstrahlen und werden von kleinen Fischen geschützt.

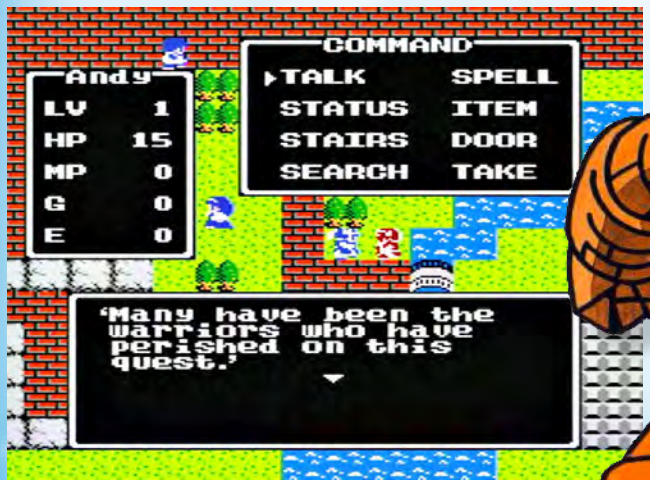
Die Disco-Haie schießen mit Lasern! Zum Glück hat unser Muskel-Goldfisch ein Glas an, um seine Arme zu schützen … Hey, was wollt ihr mit dieser weißen Jacke?



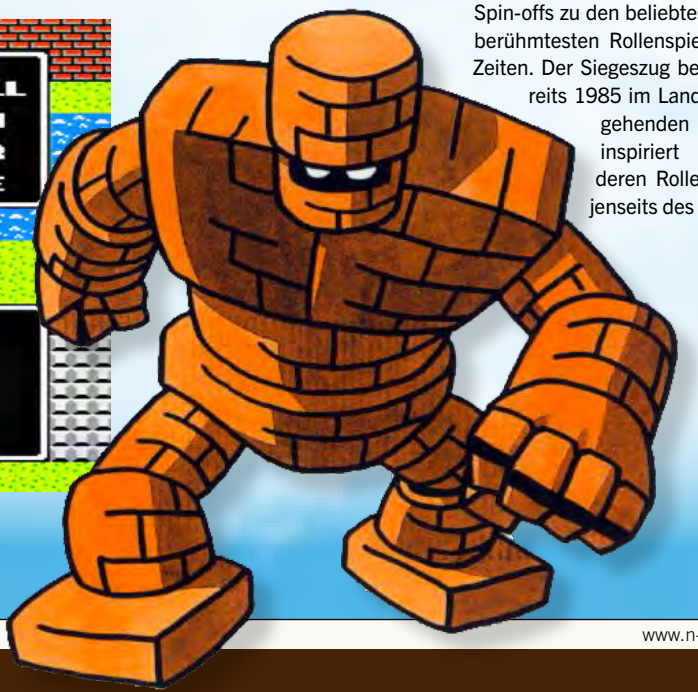
# DRAGON QUEST

Die *Dragon Quest*-Reihe wird 30 Jahre alt! Wir beleuchten ihre Anfänge und erzählen euch, wie *Dragon Quest* ein ganzes Genre erschaffen und maßgebend geprägt hat.

Mit *Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen* für DS erschien im September 2008 der erste Teil der bekannten *Dragon Quest*-Reihe in Europa auf einem Nintendo-System. Vorher waren die Spiele nur japanischen und amerikanischen Videospielern vorbehalten, wobei in den USA auch nicht alle Ableger der Reihe erschienen sind. Tatsächlich gehört die *Dragon Quest*-Reihe mit ihren inzwischen zehn Hauptspielen und zahlreichen Spin-offs zu den beliebtesten und berühmtesten Rollenspielen aller Zeiten. Der Siegeszug begann bereits 1985 im Land der aufgehenden Sonne, inspiriert von anderen Rollenspielen jenseits des Ozeans.




**Heute wie damals ein gängiges Gameplay-Element in Rollenspielen: Unterhaltungen mit NPCs führen und so wichtige Tipps erhalten.**



## Tischabenteuer

Doch beginnen sollte alles abseits von Videospielen. 1974 veröffentlichten Gary Gygax und Dave Arneson das Pen&Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* in Amerika. Das Abenteuerspiel brachte Fantasy-Fans im ganzen Land zusammen und verkaufte sich wenig später außerhalb der Vereinigten Staaten ebenfalls überaus erfolgreich. *Dungeons & Dragons* sollte aber nicht nur die Gesellschaftsspiele revolutionieren. Mit seinem Regelwerk zum Pen&Paper-Rollenspiel legte Gary Gygax den Grundstein für alle kommenden Rollenspiele. Charakterklassen, Erfahrungspunkte, Attribute, all das waren bereits feste Bestandteile beim gemeinsamen Spielen im Wohnzimmer und würden bald darauf auch ihren Weg in die ersten Heimcomputer finden. Fans fingen an, eigene Computerspiele auf Grundlage von *D&D* zu entwickeln. Als Vorreiter gilt *Ultima*, welches 1981 erschien und Videospieler in eine Fantasy-Welt eintauchen ließ. Kurze Zeit später kam mit *Wizardry* der direkte Konkurrent auf den Markt. Beide Spiele schöpften ihre Inspiration aus *Dungeons & Dragons* und boten den Spielern die Möglichkeit, sich mit Eingabe von Befehlen durch die Oberwelt und zahlreiche Verliese zu bewegen. Die ersten erfolgreichen Computerrollenspiele waren somit geboren.

## Rollenspiel aus Fernost

Etwa zur gleichen Zeit, als *Dungeons & Dragons* in Amerika große Erfolge feierte, gründete in Japan ein Unternehmer die Firma Eidansha Boshu Service Center. Besagte Firma veröffentlichte einige Zeit ein Boulevardblatt, das sich mit der Vermittlung von Grundeigentum befasste. Doch das Konzept ging nicht auf, sodass sich Gründer Yasuhiro Fukushima nur wenige Jahre später gezwungen sah, sein Unternehmen neu auszurichten. Er stieg in das Videospielgeschäft ein und gab seiner Firma einen anderen Namen: Enix.

Kaum neu strukturiert, sah sich Fukushima einem neuen Problem gegenüber. Als Unternehmer hatte er von der Programmierung von Videospielen keine Ahnung, doch glücklicherweise war er nicht auf den Kopf gefallen. Anstatt groß nach Entwicklern zu suchen, veranstaltete er einen Wettbewerb für kreative Köpfe. Spieleentwickler konnten ihre Werke einreichen und als Sieger auf ein Preisgeld und die Möglichkeit hoffen, ihr Videospiel mit Enix als Publisher an den Mann zu bringen. Der Wettbewerb war ein voller Erfolg und zwei Sieger stachen dabei besonders heraus: Koichi Nakamura und Yuji Horii.

Nachdem ihre Siegerspiele erfolgreich vertrieben wurden, starteten Nakamura und Horii die Entwicklung eines gemeinsamen Projekts. Beide liebten *Ultima* und *Wizardry*, somit war schnell klar, was für eine Art Videospiel sie entwickeln wollten. Die Arbeiten an einem Titel für die Famicom-Konsole von Nintendo begannen, da diese große Erfolge feierte. Sowohl Horii als auch Nakamura waren sich darüber einig, dass sie ein Rollenspiel erschaffen wollten, das einer breiten Masse an Spielern zugänglich sein sollte. Anders als *Ultima* und *Wizardry* sollte ihr neues Projekt einfacher zu spielen sein. Sie fingen also an, das Spielgeschehen zu vereinfachen und an das überschaubare Controllerlayout des Famicom anzupassen. Für das Artdesign wurde der damals junge Künstler Akira Toriyama engagiert. Dieser feierte zu diesem Zeitpunkt erste Erfolge mit seinem Manga *Dragonball* und war trotzdem sofort dabei, als es darum ging, das Charakter- und Monsterdesign für das neue Spiel zu kreieren. Nach einem Jahr Entwicklungszeit erschien *Dragon Quest* für drei Systeme, darunter den Famicom von Nintendo, der später als NES in Amerika und Europa für Furore sorgen sollte.

**Gleich zu Beginn eures Abenteuers versorgt euch der König mit einigen wichtigen Items, die euer Vorankommen sichern sollen.**

## Fantasy für Manga-Fans

Als einsamer Krieger musste der Gamer in *Dragon Quest* den bösen Drachenlord ausfindig machen und mithilfe von Lichtbällen besiegen. Diese wollten aber zuerst einmal gefunden werden, was bedeutete, dass eine große Welt besucht, viele Städte bereist und Dungeons gemeistert werden sollten. Im Verlauf des Abenteuers mussten zufallsgenerierte Kämpfe bestritten werden, indem man aus vier Befehlen wählte. Und die Gefechte hatten es durchaus in sich, was dazu führte, das man über weite Strecke des Spiels zunächst Erfahrungspunkte grinden musste, um nicht von den stärkeren Monstern überrannt zu werden. Im

**Das Befehlsmenü hielt bereits im ersten *Dragon Quest*-Ableger Einzug und ist bis heute in jedem weiteren Teil zu finden.**

**So nah und doch so fern: Sobald ihr auf die Oberwelt gelangt, könnt ihr in der rechten unteren Bildschirmecke das Schloss des bösen Drachenlords sehen.**

Vergleich zu den amerikanischen Rollenspielen fanden die Kämpfe zudem nicht nur in den Verliesen, sondern auch im Freien auf der Oberweltkarte statt. Anders als in Städten, Verliesen und der Oberwelt wechselte die Ansicht beim Kämpfen außerdem in eine Ego-Perspektive. Ging man als Sieger hervor, stieg der Charakter im Level auf, wobei Statuspunkte automatisch verteilt wurden. Die aus *Ultima* und *Wizardry* bekannten Befehlslisten wurden ebenfalls stark komprimiert und in einem übersichtlichen Befehlsmenü (engl. Command Menu) zusammengefasst. Das sind aber nur zwei der vielen Punkte, die von Nakamura und Horii für den japanischen Markt vereinfacht wurden.

Bereits im ersten Teil konntet ihr eure müden Abenteurerknochen in Herbergen ausruhen. Je weiter im Spiel, umso teurer der Preis pro Nacht.

Das Charakter- und Monsterdesign stammt von *Dragonball*-Schöpfer Akira Toriyama und kommt, seinem Stil entsprechend, sehr drollig und bunt daher.

Habt ihr eine gewisse Anzahl an Kämpfen gemeistert, steigt euer Held im Level auf. Statusattribute werden dabei automatisch vergeben.

*Dragon Quest* bot 1986 als erstes japanisches Rollenspiel Spielelemente, die fortan für lange Zeit einen Standard im Genre darstellen sollten. Zufallsgenerierte Kämpfe, eine große Oberwelt, das stete Kaufen neuer Ausrüstung, um sich stärkeren Gegnern zum Kampf stellen zu können. *Dragon Quest* hatte alles, was sich Fantasy- und Videospiel-Fans wünschten – und trotzdem waren die Verkaufszahlen zunächst enttäuschend. War Japan nicht bereit für ein Rollenspiel wie *Dragon Quest*?

Um die Verkäufe anzukurbeln, kam Yuji Horii eine Idee. Er hatte Kontakte zum erfolgreichen Manga-Magazin *Shonen Jump*, das damals wie heute Millionen Abonnenten vorzeigen konnte. In einer der nächsten Ausgaben veröffentlichte Horii zahlreiche Artikel zu *Dragon Quest*, die auf das Genre der Rollenspiele, die grundlegenden Spielmechaniken und die Charaktere eingingen, alles unterlegt mit Artworks von Akira Toriyama. Letztere zählen seit jeher auch zu den wichtigsten Alleinstellungsmerkmalen der *Dragon Quest*-Reihe und sind ein entscheidender Faktor für den großen Erfolg der Reihe in Nippon.

Die Folgen dieser Artikel hätten für Enix und die beiden Entwickler nicht besser sein können, denn es entstand schnell ein regelrechter *Dragon Quest*-Boom, der ganz Japan überfiel. Plötzlich bildeten sich Schlangen vor Geschäften, Videospieler jeden Alters wollten das neue Rollenspiel in Händen halten. Die Verkaufszahlen stiegen rasant an und *Dragon Quest* erfreute sich solch einer hohen Beliebtheit, dass nur ein Jahr später ein Nachfolger auf den Markt kam. Dieser verkaufte sich ebenfalls schlagartig, was dazu führte, dass 1988 *Dragon Quest III* in Japan folgte. Zu dieser Zeit kamen bei Enix Gedanken auf, den ersten Teil ihrer inzwischen erfolgreichen Reihe auch im Westen zu veröffentlichen.

## Lizenztücken

Da Enix in den Vereinigten Staaten kein eigenes Büro besaß, überließ man Nintendo of America den Vertrieb. Bevor *Dragon Quest* 1989 aber für das NES erscheinen konnte, mussten einige Hindernisse gemeistert werden. Zuerst sollte ein neuer

## DIE DRAGON QUEST-SERIE IM ÜBERBLICK

**_Dragon Quest_-Spiele erschienen auf 19 Systemen, inkl. Spin-offs. Wir geben euch einen kurzen Überblick über die Hauptteile und beschränken uns dabei auf die Originale.**

**Dragon Quest, 1986**
Der Startschuss für die erfolgreiche Reihe. Wegen dem Speicherplatz war nur ein Charakter möglich. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten entwickelte sich *Dragon Quest* zu einem vollen Erfolg. 1993 erscheint ein Remake auf dem Super Famicom.

**Dragon Quest II, 1987**
Der zweite Teil macht alles besser. Es gibt eine Party bestehend aus verschiedenen Charakteren, eine größere Spielwelt und sogar ein Schiff, mit dem man neue Lande bereisen kann. Mit 2.4 Millionen Einheiten ist *Dragon Quest II* deutlich erfolgreicher als sein Vorgänger und erhält 1993 ein Remake auf dem Super Famicom.

**Dragon Quest III, 1988**
Als Prequel zum ersten Abenteuer konzipiert, beendet *Dragon Quest III* die zusammenhängende „Erdrick Saga" und wird acht Jahre nach dem Erscheinen auf dem Famicom als Remake für Nintendos Super Famicom neu aufgelegt, bevor 2001 eine Umsetzung auf dem Game Boy Color folgt. Inzwischen gibt es Ports auf diversen Systemen.

**Dragon Quest IV, 1990**
Teil 4 bringt frischen Wind in die Erzählweise der Reihe und ist der erste Teil der „Zenithia"-Trilogie. Das Spiel wird in fünf Kapitel unterteilt, die vom Helden und seinen vier Gefährten erzählt werden. Bevor es 2007 für den Nintendo DS als vollwertiges Remake erscheint, wird eine Version für die Sony Playstation programmiert, die aber japanexklusiv bleibt.

**Dragon Quest V, 1992**
Als erstes Spiel der Reihe für Super Famicom wird es nicht im Westen veröffentlicht, da Enix der Lokalisierungsprozess zu kostspielig ist. Im Spiel selbst erlebt man eine 30 Jahre umfassende Geschichte im Leben des Helden. Erst mit der Veröffentlichung auf dem Nintendo DS kommen westliche Spieler in den Genuss des Rollenspiels.

**Dragon Quest VI, 1995**
Ebenfalls für das Super Famicom veröffentlicht, entscheidet sich Enix erneut gegen eine Lokalisierung für den westlichen Markt. Der sechste Teil wird zudem von einem anderen Studio entwickelt und sieht grafisch ein gutes Stück besser aus als der Vorgänger. Das Spiel markiert den letzten Teil der „Zenithia"-Trilogie. 2011 erscheint das Remake für Nintendo DS.

**Dragon Quest VII, 2000**
Als erster Ableger erscheint der siebte Teil nicht auf einer Nintendo-Konsole. Enix veröffentlicht das Spiel 2001 als *Dragon Warrior VII* erneut in Amerika für die Sony Playstation. Wie schon der direkte Vorgänger wurde auch *Dragon Quest VII* von Heartbeat entwickelt. 2013 erscheint ein Remake für 3DS in Japan, das noch dieses Jahr auch hierzulande veröffentlicht werden soll.

**Dragon Quest VIII, 2004**
Von Level-5 entwickelt, erscheint der inzwischen achte Teil im Cel-Shading Look für die Playstation 2 und kommt erstmals in 3D daher. Diesmal entschließt sich Square Enix (hervorgegangen aus der Fusion von Squaresoft und Enix), das Spiel auch in Europa zu veröffentlichen. 2016 soll auch dieser Teil als Remake für den Nintendo 3DS in deutschen Gefilden erscheinen.

**Dragon Quest IX, 2009**
Erstmals in der Geschichte der Reihe wird ein Hauptteil nicht auf einer Heimkonsole veröffentlicht, sondern auf einem Handheld. Erneut von Level-5 entwickelt, bricht der DS-Ableger mit einigen Traditionen, wie etwa zufallsgenerierten Kämpfen und bietet dazu lokale Multiplayer-Funktionen und WiFi-Features an.

**Dragon Quest X, 2012**
Entwickelt von Square Enix persönlich, ist es das erste *Dragon Quest*, das bis heute nicht außerhalb Japans erschien und es handelt sich beim zehnten Ableger außerdem um ein MMORPG. Für Wii, Wii U, Windows PC und 3DS existieren bereits verschiedene Versionen des Spiels – eine weitere ist für PS4 in Entwicklung. Pläne für eine Veröffentlichung im Westen wurden bisher immer noch nicht bestätigt.

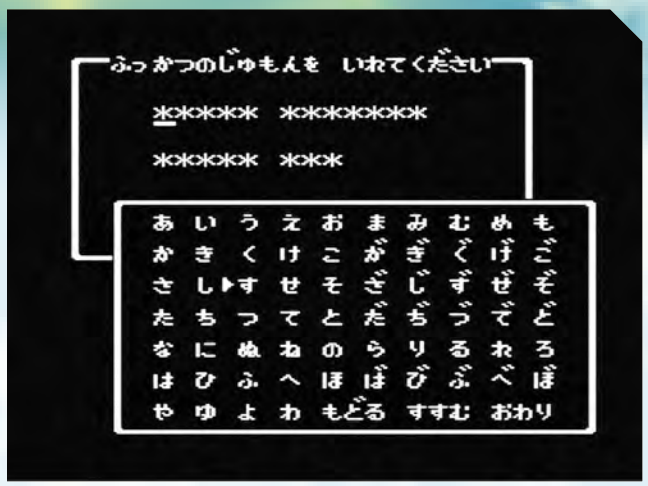
Name gefunden werden, da *Dragon Quest* bereits der Titel eines Pen&Paper-Rollenspiels war und Nintendo Rechtsstreitigkeiten mit den Herausgebern vermeiden wollte. So wurde aus *Dragon Quest* kurzerhand *Dragon Warrior.* Darüber hinaus wurden einige Anpassungen am Spiel selbst vorgenommen. So tauschte man die Charaktersprites aus und verbesserte die Animation des Helden. Zudem wurde eine Speicherfunktion integriert. Mussten im japanischen Original lange Passwörter benutzt werden, um den Fortschritt festzuhalten, bauten die Entwickler in die US-Version von *Dragon Warrior* eine batteriegestützte Speicherfunktion ein. Die gleiche Vorgehensweise kam bereits bei *Metroid* zum Tragen, das zwei Jahre vorher in den USA veröffentlicht wurde. Zuletzt übersetzte man das gesamte Spiel in die englische Sprache und brachte es im August des Jahres 1989 auf den Markt. Doch wie bereits drei Jahre zuvor in Japan, hatte *Dragon Warrior* auch in den USA mit schleppenden Verkaufszahlen zu kämpfen. Nur gab es diesmal keinen Yuji Horii und kein *Shonen Jump*-Magazin, die einen Misserfolg hätten verhindern können.

### Gratisspiel für Abonnenten

Die Verantwortlichen bei Nintendo of America steckten ihre Köpfe zusammen und kamen auf eine zündende Idee: *Dragon Warrior* sollte fortan als Gratisspiel an jeden neuen Abonnen-

**Prescht ihr zu früh in unbekanntes Terrain, kann es passieren, dass ihr mit starken Gegnern konfrontiert werdet, die euch das Leben schnell schwer machen werden.**

Die Weltkarte war für damalige Verhältnisse riesig und lud zum Erforschen ein. Allerdings war Vorsicht geboten.

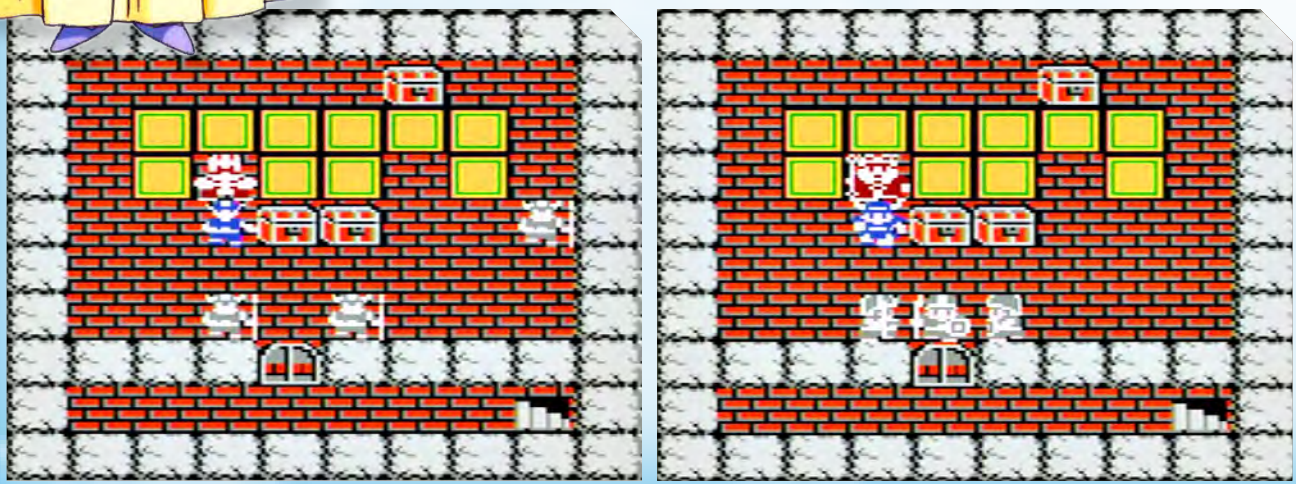



Die Famicom-Version besitzt eine Passwortfunktion und verlangt ein 20 Stellen langes Passwort von euch, wenn ihr euer Abenteuer fortsetzen wollt.

ten der Zeitschrift Nintendo Power verschickt werden. Für nur 20 US-Dollar bekam man als neuer Leser 12 Monatsausgaben der beliebten Zeitschrift und ein brandneues Spiel gleich dazu. Die Idee ging auf. In kürzester Zeit schrieben sich fast eine halbe Million neuer Leser ein und *Dragon Warrior* bekam so die Aufmerksamkeit, die es verdiente. An den Erfolg, den die Reihe zwischenzeitlich in Japan genoss, kam *Dragon Warrior* in Amerika aber nicht heran, denn durch den verspäteten Release im Westen wirkte *Dragon Warrior* nicht mehr ganz zeitgemäß. Spiele wie *The Legend of Zelda* oder das 1990 erschienene *Final Fantasy* des direkten Konkurrenten Squaresoft waren in den Augen vieler Kritiker entweder actionreicher oder epischer. Das ließ Enix und Nintendo aber keinesfalls kalte Füße bekommen. Man reagierte auf die Kritik und veröffentlichte die drei Nachfolger recht zeitnah – ebenfalls für das NES. Erst nach *Dragon Warrior IV* entschied man sich in den Chefetagen bei Enix, die Reihe nicht mehr im Westen anzubieten. Die Folge war, dass *Dragon Quest V* und *VI* exklusiv in Japan für den Super Famicom erschienen und sich dort zu den erwarteten Millionensellern entwickelten. Enix ging sogar hin und veröffentlichte Remakes der ersten *Dragon Quest*-Trilogie, die handlungstechnisch zusammenhängt. *Dragon Quest I&II* erschienen 1992 auf einer Cartridge in Japan und wurden grafisch an die 16-Bit-Ära angepasst. Vier Jahre später erlebte dann *Dragon Quest III* als Remake auf dem Super Famicom sein Revival. Erst am 31. Oktober 2001 erschien mit *Dragon Warrior VII* wieder ein Teil der Reihe im Westen, aber auch hier blieb Europa außen vor.

## Zwei Jahrzehnte später

Am 13. April 2006 war es dann endlich so weit. 20 Jahre nach Erscheinen des ersten Teils in Japan erfolgte der Release von *Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs* in Deutschland für die Playstation 2. Es war das erste Spiel, das den westlichen Namen *Dragon Warrior* ablegte und komplett in 3D erstrahlte. Nintendo-Fans mussten lange neidisch auf Playstation-2-Besitzer schielen, da die Serie wie erwähnt erst mehr als zwei Jahre später in Europa erstmals mit *Die Chronik der Erkorenen* auf eine Nintendo-Konsole gelangte. Dabei han-



Nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch wurde die amerikanische NES-Version (rechts zu sehen) gegenüber dem Japan-Original (im linken Bild) verbessert, wie der direkte Vergleich am besten zeigt. Außerdem wurde das Passwort-System durch ein Speicher-System ersetzt.

**1993 erschien mit *Dragon Quest I & II* ein Remake der beiden ersten Famicom-Abenteuer auf einer Cartridge für Super Famicom. Natürlich wurde die Spielgrafik an die 16-Bit-Ära angepasst. 1999 wurden *Dragon Warrior I & II* zudem für GBA neu aufgelegt.**

delte es sich um den Start eines Deals über drei Titel zwischen Nintendo und Square Enix. *Dragon Quest IV* bis *VI* wurden im Zuge des Deals als aufbereitete Remakes für den Nintendo DS veröffentlicht, bevor *Dragon Quest IX* 2010 sogar exklusiv auf Nintendos Handheld erschien.

## Grundstein für ein Genre

Als mit *Dragon Quest VIII* der erste Ableger in Europa und speziell bei uns in Deutschland erschien, waren wir mehr als verwöhnt im Genre der japanischen Rollenspiele. Durch Titel wie *Lufia*, *Final Fantasy VII* oder *Tales of Symphonia* hatten wir farbenfrohe Welten mit zufallsgenerierten Kämpfen und dunklen Verliesen kennen und lieben gelernt. Wir verbrachten Hunderte Stunden damit, unsere Helden aufzustufen, immer auf der Suche nach den besten Items, den stärksten Waffen oder den mächtigsten Rüstungen. Doch war vielen nicht klar, dass all diese Spielelemente schon Ende der 80er-Jahre mit *Dragon Quest* ihren Ursprung fanden. Es war nicht Squaresoft mit *Final Fantasy*, das den Grundstein für ein ganzes Genre legte, sondern zwei Hobby-Entwickler, die in Japan an einem Wettbewerb der Firma Enix teilnahmen. Damals wusste sicherlich keiner von beiden, dass ihr gemeinsames Werk die Spielelandschaft für immer verändern würde. Koichi Nakamura und Yuji Horii erschufen mit *Dragon Quest* im Alleingang das Genre der japanischen Rollenspiele und prägen es bis heute mit. Mit *Dragon Quest XI* befindet sich schon der nächste Teil für PS4 und 3DS in Entwicklung. Gerüchte ranken sich sogar um einen Release für Nintendos NX-Konsole. Wir dürfen gespannt sein, was die beiden Entwickler für uns in petto haben.

**Andrej Sorich**

**Der Schleim ist der erste Gegner, der euch auf der Oberweltkarte in *Dragon Quest* begegnet. Inzwischen dient er als Markenzeichen für die gesamte Reihe.**

**MEINUNG**
Andrej Sorich

**„Ein Rollenspiel, das Geschichte schrieb! “**

Ich bin mit den Rollenspielen der Firma Squaresoft aufgewachsen. Spiele wie *Final Fantasy VI*, *Secret of Mana* oder *Chrono Trigger* beeindruckten mich damals sehr. Natürlich kannte ich auch einige Enix-Titel wie *Terranigma* oder *Illusion of Time* auf dem SNES, aber warm wurde ich damit nie so richtig. *Dragon Quest* oder *Dragon Warrior* waren in den 90er-Jahren kein Begriff für mich, da sie leider nur als teurer Import bezogen werden konnten. Als Schüler war das Budget aber knapp und so vertrieb ich mir mit besagten Squaresoft-RPGs meine freie Zeit. Wie viele andere Spieler in Europa bin ich daher erst mit *Dragon Quest VIII* auf PS2 mit der Reihe in Kontakt gekommen. Zu dieser Zeit war ich bereits passionierter JRPG-Fan und mochte auch *Dragon Quest VIII* ganz gerne. Im Anschluss fing ich an, mich mit den Vorgängern zu beschäftigen und stellte fest, dass das erste *Dragon Quest* all die Dinge, die ich an JRPGs über Jahre hinweg lieben lernte, bereits Ende der 80er-Jahre eingeführt hatte. Das, was Nintendo mit *The Legend of Zelda* und dem Action-Adventure vollbrachte, gelang Enix mit *Dragon Quest*: ein komplett neues Genre zu erschaffen und weitreichend zu prägen. Dafür verdienen allen voran Koichi Nakamura und Yuji Horii großen Respekt.

## MEHR RETRO GEFÄLLIG?

**Ihr interessiert euch für Retro-Spiele und möchtet auch abseits der N-ZONE noch mehr darüber erfahren?**

Dann lohnt sich ein Blick auf den Youtube-Kanal von Andrej Sorich, dem Autoren dieses Retro-Features. Andrej besitzt eine riesige Sammlung an Retro-Games für Nintendo-Konsolen und stellt diese regelmäßig in seinen Videos vor. Den Kanal findet ihr unter: www.youtube.com/RVideogameReviews. Schaut doch mal rein!

**Kommt euch dieser Controller bekannt vor? Stimmt, sieht verdammt nach einem SNES-Joypad aus. Ist aber der Standard-Controller einer NES-Revision von 1993.**

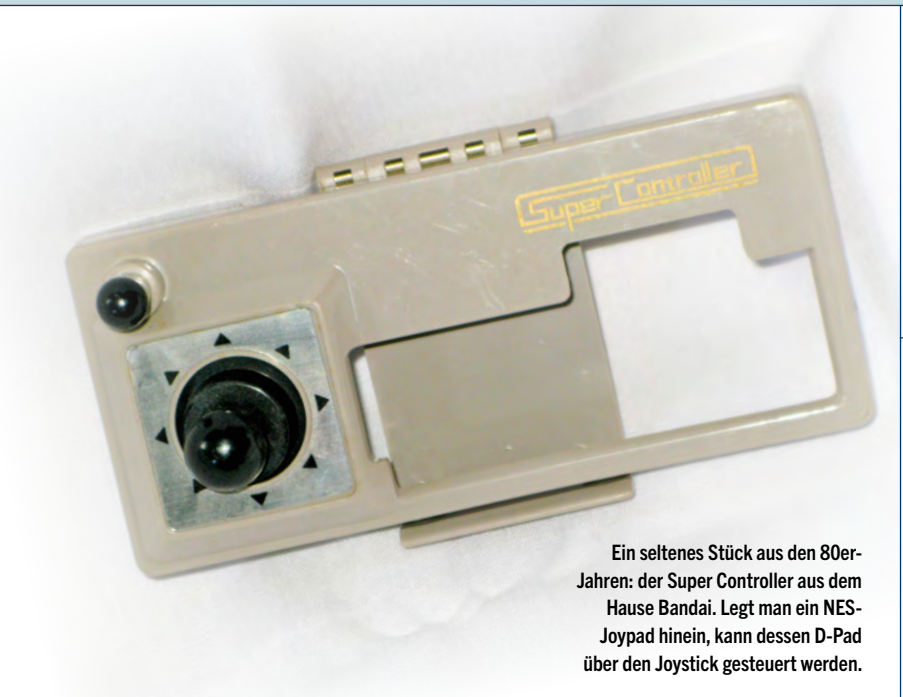
# RETRO-HARDWARE – TEIL 1: NES

Retro ist nicht immer gut, aber fast immer interessant. In den kommenden drei Ausgaben möchten wir euch daher etwas ganz Besonderes vorstellen: Retro-Hardware! Bühne frei fürs NES!

Immer eine feine Sache, in alten Spielen rumzuwühlen, gell? *Super Metroid* oder *A Link to the Past* machen stets aufs Neue Spaß, *Terranigma* und *Secret of Mana* sind großartige Klassiker und bei freakigen Themen wie *Primal Rage* oder *Boulder Dash* schreit zwar nur eine kleine Randgruppe an Hardcore-Nostalgikern vor Verzückung, das dafür dann aber auch richtig laut! Ein kleines Detail teilen alle die von uns genannten Kandidaten aber: Sie sind allesamt Videospiele. Retro macht vor dieser Grenze aber nicht halt! Wir hatten ja bereits die Ehre, euch unseren Dreiteiler zu Nintendo-Produkten vor den Videospielen zu präsentieren. Nun gönnen wir euch einen ähnlichen Überblick: Retro-Hardware für Nintendos allererste Gaming-Konsolen! Im ersten Teil unseres Specials präsentieren wir euch daher voller Freude und innerer Logik einige der wichtigsten, wegweisenden und kuriosesten Zubehörteile für das legendäre NES. Kurz zu den Regeln: Der Einfachheit halber fassen wir bei unserer Peripherie-Parade alle Systeme zusammen, die grob unter die Bezeichnung „NES“ fallen – also nicht nur das europäische und US-amerikanische Nintendo Entertainment System, sondern auch dessen Revisionen oder den japanischen Famicom. Bereit? Dann geht's los!

**Nintendo hat diese Dinger eigentlich immer gehasst: Game Genies und Action Replays manipulierten Software-Daten und damit Spielstand-Werte wie HPs.**

**Hallo, Nostalgie-Faktor, und grüß dich, Arcadehallen-Feeling! Der NES Advantage erschien 1987 und durfte damals in keinem Zockerhaushalt fehlen.**




Ein seltenes Stück aus den 80er-Jahren: der Super Controller aus dem Hause Bandai. Legt man ein NES-Joypad hinein, kann dessen D-Pad über den Joystick gesteuert werden.

Füttert man das NES Satellite (1989) mit sechs Babyzellen, leitet es die Eingaben der angeschlossenen Joypads per Infrarot weiter.

Achtung, Insidergag für Geschichtsnerds: Das Four Score von 1990 wäre wohl Abraham Lincolns Lieblings-Zubehörstück für das NES.

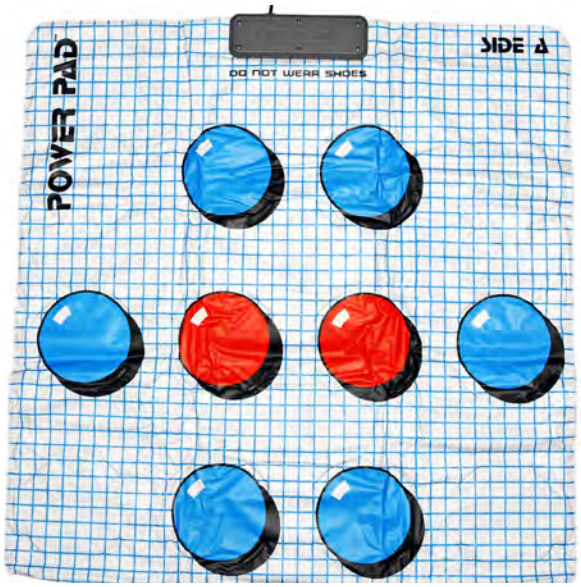
## Rundum nützlich

Die erste Fuhre Hardware-Zubehör erhält eine Spielkonsole üblicherweise direkt von ihrem Hersteller. Logisch – der weiß ja auch als Erstes, was für technische Spezifikationen sein Gaming-System mitbringt und welche Anschlüsse es zu bieten hat. So war das selbstredend auch beim NES. Die ersten Add-ons für Famicom und Co. zeigten sich dann auch entsprechend unspektakulär. Eines der am weitesten verbreiteten Produkte war zum Beispiel der NES Advantage. Dabei handelt es sich um einen herrlich wuchtigen Joystick-Controller inklusive großzügig designter Buttons. Das ganze Teil sollte sich nicht nur wie eine Steuereinheit aus einer Arcade-Spielhalle aussehen, sondern sich auch so anfühlen – immerhin war das Zeitalter der Heimkonsolen noch jung und man wollte den Käufern die wohlige Erinnerung an die damals so populären Gaming-Tempel vermitteln. Allerdings hatte der Advantage auch noch andere Features zu bieten als nur eine perfekte Symbiose aus NES-Look und Arcade-Feeling: Mit an Bord waren auch noch eine Turbo- und eine Zeitlupen-Funktion. Über die Turbo-Anwahl konnten Knöpfe automatisch getriggert werden – meist deutlich schneller, als das ein menschlicher Finger je bewerkstelligen könnte. Die Zeitlupe funktionierte etwas grobschlächtig über einen ebenfalls getriggerten Pausen-Button, war also eigentlich nicht mehr als ein konstantes Anhalten des Spiels. Das Feature war grob und wuchtig, genau wie der Advantage selbst. Nützlich war der Joystick aber auf jeden Fall! Dasselbe konnte man über das NES Four Score sagen. Ebenfalls von Nintendo höchstpersönlich entwickelt, bot dieser simple Steck-Konverter Mehrspieler-Support für bis zu vier Controller an. Damals war das eine kleine Sensation und kaum ein Nintendo-Veteran der ersten Stunde wird je das Gefühl vergessen, zum ersten Mal mit einem Quartett an Kumpels vor der eigenen Konsole zu sitzen, jeder mit einem Controller in der Hand. Besonders praktisch: Neben der Turbo-Trigger-Funktion für angeschlossene Joypads erfüllte das Four Score auch eine Rolle als Controllerkabel-Verlängerung. So wurde das Teil selbst für NES-Liebhaber ohne Freunde interessant, auch wenn man damals IMMER Kumpels hatte, wenn man ein NES besaß.

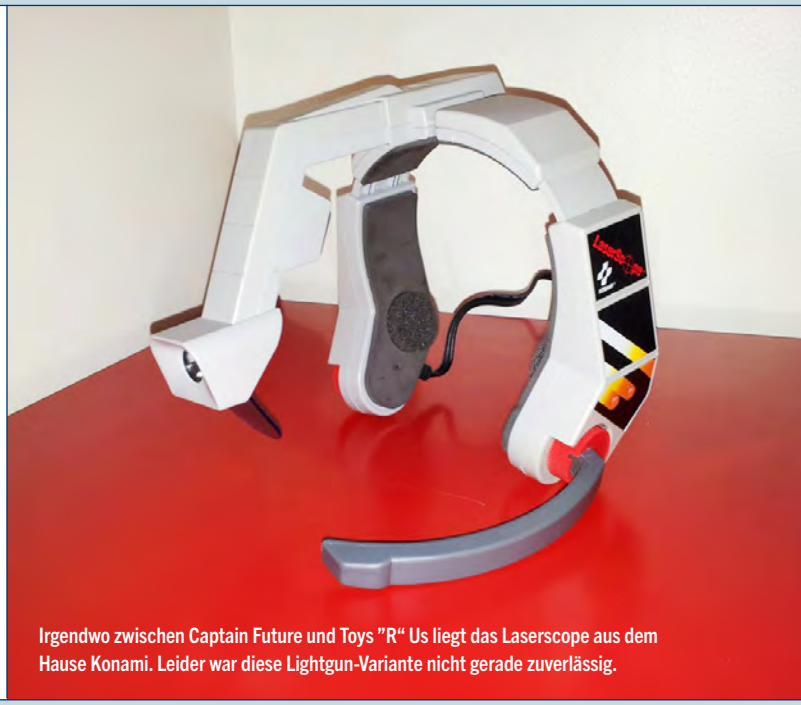
## NES ZAPPER

**Er ist vielleicht nicht der Urvater aller Lightguns, aber unter Konsolenbesitzern wohl der bekannteste Vertreter seiner Zunft!**

Was ist eigentlich eine Lightgun? Und wie funktioniert sie überhaupt? Beides kann man in etwa ihrem Namen entnehmen: per Lichtsignal! Anders als man zunächst denkt, feuert aber nicht der Zapper eine Ladung Photonen gen Bildschirm, sondern dient als Empfänger! Tatsächlich wird das Leuchtsignal nämlich von eurem Fernseher ausgegeben, sobald ihr den Zapper-Abzug drückt. Ein im Peripheriepistolen-Plastik verborgener Sensor überprüft, ob zwischen ihm und der anvisierten Fläche ein Lichtsignal besteht (daher auch „Lightgun"), und registriert dann einen Treffer oder Fehlschuss. Leider funktioniert das nicht an modernen TV-Geräten.




Das originale Power Pad von Bandai Namco erschien bereits 1986 in Japan. Der Teppich-Controller erschien als Remake namens *Family Trainer* 2008 in Europa.



Irgendwo zwischen Captain Future und Toys "R" Us liegt das Laserscope aus dem Hause Konami. Leider war diese Lightgun-Variante nicht gerade zuverlässig.

## Geniale Technik

Arcade-Joysticks, Mehrspieler-Adapter für vier Controller, Turbo- und Zeitlupen-Buttons oder auch eine Joypad-Kabelverlängerung – diese Form von Zubehör sind die Arbeitstiere unter den Peripheriegeräten! Sie sind immer nützlich, fast immer nötig und in den meisten Fällen eher funktional als fortschrittlich. Kurzum: Es handelt sich bei ihnen um biedere Technik – einen Zugochsen braucht man halt im Stall, aber man präsentiert ihn nicht stolz im Wohnzimmer. Dass es auch ganz anders geht, bewiesen Marios Meister mit einem Stück raffinierter Hardware, das bis heute bei vielen als Paradebeispiel für Nintendos Konsolenzubehör gilt – gemeint ist der NES Zapper! Diese geniale Lightgun bescherte der bescheidenen 8-Bit-Konsole in Kombination mit dem Klassiker *Duck Hunt* ein völlig neues Spielgefühl. Plötzlich konnte man mit einer „echten" Plastikkanone auf den eigenen Bildschirm zielen – was für ein faszinierendes Erlebnis das war, auf eine dieser vermaledeiten Quak-Viecher zu zielen und sie vom Bildschirm zu feuern, ohne dass der *Duck Hunt*-Hund schadenfroh kichern konnte. Und trotzdem … es gingen wohl jedem, der damals vorsichtig mit dem Zapper auf den Bildschirm gezielt hat, dieselben Gedanken durch den Kopf: „Das funktioniert doch nicht wirklich, oder?" – „Oh Gott, das funktioniert echt!" – „Wie funktioniert das denn!?" und „Shit, hoffentlich habe ich jetzt nicht meinen Fernseher kaputt gemacht!" Mindestens drei dieser Fragen beantworten wir euch in unserem NES-Zapper-Kasten auf Seite 73. Eines gilt für avantgardistische Technik damals ebenso wie heute: Sie hat neben der Chance auf einen riesigen Verkaufserfolg auch das Potenzial für einen spektakulären Sturz auf die Schnauze! Eher in diese Richtung ging zum Beispiel Konamis Laserscope. Auch bei diesem mächtigen Plastikkopfhörer handelte es sich im Grunde um eine Lightgun, die allerdings nicht über einen Abzug, sondern über ein Stimmkommando ausgelöst wurde. Eigentlich sollte der Spieler durch das Visier des Laserscope blicken, zielen und dann „Feuer!" rufen. Leider hörte Konamis Spielzeug nicht immer aufs Wort. Oder zu oft auf irgendwelche anderen Sprachfetzen. Oder gar auf Mutters röhrenden Staubsauger im Hintergrund.

## DER POWER GLOVE

**Schaut euch nur mal dieses herrliche Stück 80er-Jahre-Kitsch an! Nintendos Power Glove war ebenso berühmt wie berüchtigt.**

Eine Hightech-Idee, die in der Praxis leider völlig zum In-die-Tonne-Knüppeln war: Der Power Glove ermöglicht die Steuerung einer Figur durch die Positionierung der Hand des Spielers, dazu gesellen sich noch etliche modifizierbare NES-Buttons am Unterarm. Leider erwies sich das Teil als extrem unpräzise und hatte mehr Cameo-Auftritte in den 90er-Jahren als für ihn maßgeschneiderte Spiele. Das Ende vom Lied war ein kommerzieller Misserfolg. Dieses seltene Foto stammt übrigens (genau wie der Rest der tollen Bilder) von **Evan Amos**, **David E Larsson**, **Gazebo** und **Due Togo**. Vielen Dank an euch! Bildlizenzen: Public Domain und CC BY-SA 3.0.

Hö? Warum hat sich denn ein Keyboard-Foto auf diese Seite geschlichen?! Ganz einfach: Das Miarcle Keyboard (1990) ist ein Klavier-Lernsystem für das NES.

Eine der ersten 3D-Brillen der Videospielgeschichte ist das Famicom 3D System von 1987. Genau wie moderne Heimkinosysteme arbeitet es via Shuttertechnik.

*Star Fox*, *Smash Bros.*, *Mario Kart* … R.O.B. ist seit seiner NES-Premiere 1985 ein gern gesehener Cameoauftritt-Gast in Nintendo-Spielen!

## Die jungen Wilden

Lightguns sollten jedoch noch längst nicht das Ende der kreativen Famicom-Hardware bleiben! Lasst eure Blicke doch mal kurz nach oben schweifen. Die VR-Brille, die ihr dort seht, ist nicht etwa ein modernes Oculus Rift oder Zubehör eines modernen 3D-Flachbildfernsehers für das eigene Heimkino – nein, dabei handelt es sich um das Famicom 3D System aus, kaum zu glauben, dem Jahr 1987! Es erschien knapp viereinhalb Jahre nach dem japanischen Stapellauf des NES ausschließlich in Fernost. Tatsächlich handelt es sich dabei um eine aktive Shutterbild-Brille, die im Prinzip dieselbe Technik verwendet wie die heute weit verbreiteten 3D-Brillen für TV-Geräte – auch wenn das Famicom-System noch viel grober und wuchtiger war als seine heutigen Artgenossen, satte 30 Jahre später. Wenn ihr bisher angenommen haben solltet, der Virtual Boy wäre Nintendos erster Ausflug in dreidimensionale Welten gewesen, nun – das Famicom-System erschien beinahe acht Jahre vor dem Virtual Boy. Nintendo mag ein erfolgloser Pionier der frühen 3D-Ära sein, aber ein Pionier ist die liebenswerte Softwareschmiede auf jeden Fall. Apropos Software schmieden: Im Moment mag der Mario Maker das Maß aller Dinge beim Thema Do-it-yourself-Level sein, auch der Famicom bot seinerzeit aber Möglichkeiten zur Kreation eigener virtueller Welten – und zwar direkt auf der Programmierer-Ebene! Vor über 30 Jahren brachte Nintendo in Kooperation mit Hudson Soft und Sharp nämlich ein Entwickler-Kit basierend auf der Programmiersprache BASIC heraus, vollwertige Tastatur zur Eingabe von Befehlszeilen und einen Tonbandrekorder zur Aufzeichnung der eigenen Programme inklusive. Das Teil war zwar genial, sprach aber naturgemäß nur eine kleine Zielgruppe an. Sehr viel mehr Fans hatte da ein knuffiger kleiner Kerl, der sich bis heute großer Beliebtheit erfreut: R.O.B. Bei diesem niedlichen Kunststoff-Roboter handelt es sich eigentlich „nur“ um ein reines Gimmick, das in Kombination mit einem NES Dreh- und Greifbewegungen ausführen kann, trotzdem (und obwohl für R.O.B. nur zwei Spiele entwickelt wurden) war der mechanische Spielgeselle so populär, dass Nintendo ihm bis heute Cameo-Auftritte spendiert. ■ **Benjamin Kegel**

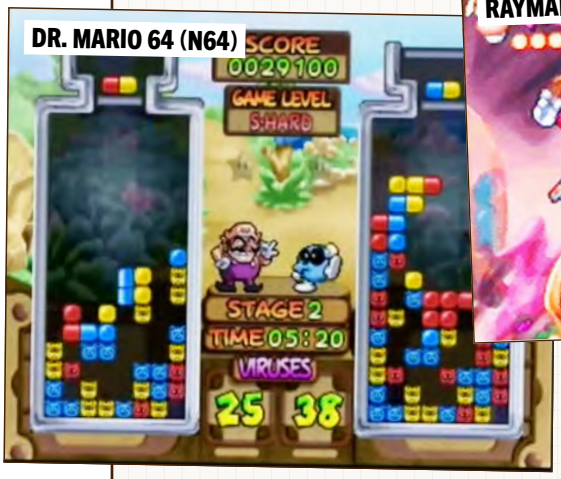
Oh ja, auf dem NES konnte man sogar per BASIC-Programmiersprache eigene Software zusammenbasteln! *Super Mario Maker* ist aber doch komfortabler.

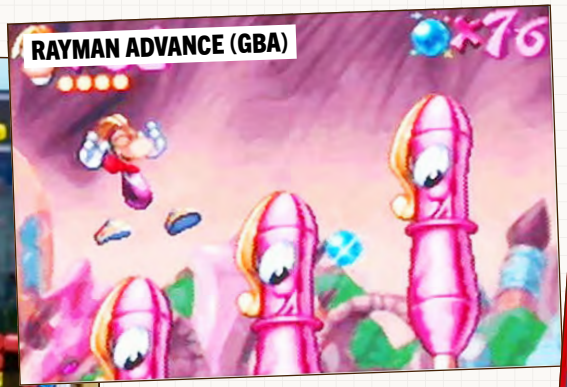
**Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.**

# DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

## AUSGABE 06/2001

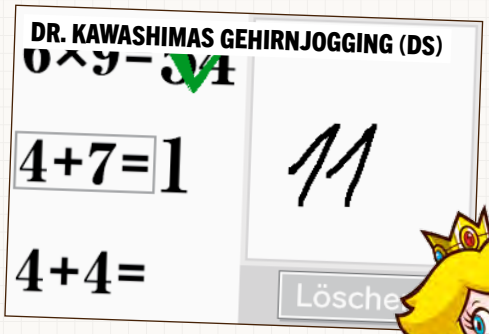


„Der Würfel kommt ins Rollen" nannte die Redaktion jene Reportage, in der alle spannenden neuen E3-Infos zum anstehenden Japan- und USA-Release des Gamecube zusammengefasst wurden. Zeit war's, denn langsam, aber sicher sah die N64-Lage doch ziemlich düster aus. Vorschau-Artikel zur damals aktuellen Nintendo-Konsole gab es überhaupt nicht und im Testbereich fanden sich mit *Excitebike 64* und *Aidyn Chronicles: The First Mage* nur zwei PAL- und mit *Dr. Mario 64* und *Animal Forest* (bei uns für den Gamecube als *Animal Crossing* erschienen) auch nur zwei Importtests. Für GBA und GBC gab es zusammen immerhin sechs Tests, darunter die Highlights *Rayman Advance*, *Pokémon Puzzle Challenge* und *Harvest Moon 2*. Im Vorschaubereich war der 32-Bit-Handheld mit *Tony Hawk's Pro Skater 2* vertreten. Zusätzlich zur E3-Berichterstattung und der mageren Spiele-Ausbeute gab es aber auch was zu feiern: Mit dieser Ausgabe feierte die N-ZONE ihren vierten Geburtstag. Passend zum Anlass gab es ein großes Gewinnsspiel und einen Rückblick auf die Spiele-Highlights der vergangenen Jahre. Und im Jahre 2016 feiern wir dann schon den 19. Geburtstag – Kinder, wie die Zeit vergeht!

## AUSGABE 06/2006

Fünf Jahre später wurde – Überraschung! – der neunte N-ZONE-Geburtstag gefeiert, erneut mit großem Gewinnspiel. Im Gegenteil zum 2001er-Äquivalent schaffte es die E3-Berichterstattung diesmal aber leider nicht mehr in die Ausgabe. Stattdessen wurden in einer großen Reportage die potenziellen Hits der E3 beleuchtet, in deren Rahmen auch die Vorschauen zu Spielen wie *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *New Super Mario Bros.* angesiedelt waren – auch eine Lösung. Der Testbereich war ebenfalls gut gefüllt, unter anderem mit GC-, GBA- und DS-Highlights wie *FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006*, *Metroid Prime Hunters*, *Dr. Kawashimas Gehirnjogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?*, *Super Princess Peach* und *Final Fantasy IV Advance*. Keine Frage, *Metroid Prime Hunters* stellte hier mit einer 95-Prozent-Mehrspielerwertung das absolute Highlight dar. Auch ein Importtest fand sich im Heft, und zwar zu *Pokémon Ranger*. Angesichts der durchaus hohen Qualität des Titels hatten Taschenmonster-Fans somit einen guten Grund, sich auf den Europa-Release des Abenteuers zu freuen. Zu guter Letzt führte die Redaktion euch anhand eines hilfreichen Guides durch die Kampagne von Samus Arans Weltraum-Abenteuer.



## AUSGABE 06/2011

14 Jahre N-ZONE! Halt, stopp – tatsächlich ließ die Redaktion die Feierlichkeiten 2011 ausfallen. Ab einem gewissen Zeitpunkt redet man halt nicht mehr so gerne über das Alter! Die E3 war auch zu spät für eine Berichterstattung und somit standen, abgesehen von einem ungemein umfangreichen Gerüchte-Faktencheck zum damals noch unbekannten Wii-Nachfolger voll und ganz die Spiele im Mittelpunkt. Im Vorschaubereich waren dies unter anderem *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, *Resident Evil: Mercenaries* und der zu Recht in Vergessenheit geratene *Professor Layton*-Klon *Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter*. Im Testbereich buhlten neben weiteren Spielen *Lego Pirates of the Caribbean*, *Virtual Tennis 4*, *Thor: God of Thunder*, *Dead of Alive Dimensions*, *Steel Diver* und *Dragon Quest VI: Wanderer zwischen den Welten* die Gunst der Fans. Zusätzlich gab es, wie damals üblich, allerlei Reportagen zu den unterschiedlichsten Spiele-Themen zu lesen. Diesmal fand sich etwa ein Einkaufsführer zu den besten Wii- und DS-Jump&Runs und ein großer Bericht zur verworrenen Timeline der *The Legend of Zelda*-Titel. Inzwischen gibt es sogar eine offizielle *Zelda*-Timeline; weniger verwirrend wird die Situation dadurch aber auch nicht.

# STAR FOX ZERO

## SO HOLT IHR EUCH ALLE MEDAILLEN!

Wir verraten euch alle Fundorte der Medaillen in *Star Fox Zero* und was ihr ansonsten noch für die Erbeutung der Trophäen wissen müsst.

*Star Fox Zero* ist zwar relativ schnell durchgespielt, bietet dafür aber jede Menge an sammelbaren Medaillen. Diese erhaltet ihr für verschiedene Verdienste oder sie sind im Level irgendwo verborgen. Die Verstecke sind teilweise sehr schwer und es passiert leicht, dass man einfach immer, ohne es zu wissen, daran vorbeifliegt. Damit euch das nicht passiert, helfen wir euch dabei, alle Orden einzusacken – egal ob es die eine Medaille ist, die euch noch fehlt, oder ob ihr von Anfang an alle einsammeln wollt. Hier erfahrt ihr, wo sich die Sammelobjekte wie Bannerringe und Silbermünzen in jedem Level befinden, wo die versteckten Medaillen sind und welche heroischen Taten ihr vollbringen müsst, um Extra-Schmuckstücke zu verdienen.

**Julian Geiler**

## MISSION 1: STAR FOX GREIFT EIN!

### MEDAILLE 1

In der ersten Mission könnt ihr euch drei Medaillen ohne Weiteres krallen. Die erste hängt von eurer Punktzahl ab, die 300 oder mehr betragen muss. Hierfür solltet ihr vor allem die großen, roten Roboter und die Sägeschiffe zerstören, da diese die meisten Punkte geben. Übrigens erhaltet ihr einen wertvollen Punktebonus, wenn ihr die Mission ohne einzigen Gegentreffer abschließt. Für weitere Bonuspunkte solltet ihr außerdem dafür sorgen, dass eure Teammitglieder bei bester Gesundheit bleiben.

### MEDAILLE 2

Die zweite Medaille verdient ihr mit goldenen Ringen, die mit Bannern gekennzeichnet sind. Sammelt alle drei Stück ein und eine Medaille erscheint in eurem Flugweg. Kurz nachdem ihr Slippy vor feindlichen Jägern rettet, findet ihr den ersten Bannerring hinter dem Wasserfall auf der rechten Seite. Den zweiten erhaltet ihr für den Abschuss des roten Roboters, der euch nach der Rampe kurz darauf begrüßt. Der letzte Bannerring befindet sich in der Mitte des Tunnels. Hier ist eine Lücke, in der ihr auf den oberen Bereich wechseln könnt. Um es euch leicht zu machen, solltet ihr gleich über den Tunnel fliegen, da die Medaille dann auch recht weit oben erscheint.

### MEDAILLE 3

Die nächste Medaille findet ihr nach der ersten Welle an Spinnenrobotern in Phase 2. Besiegt sie besonders schnell und eine Medaille wird im rechten Container auftauchen, aus dem zwei der Spinnen herauskamen. Am einfachsten besiegt ihr die Spinnen im Arwing mit aufgeladenen Schüssen.

### MEDAILLE 4

Im Anschluss, beim Bosskampf angelangt, zerstört ihr die Lasertürme, um Teile des Raumschiffes zu Boden stürzen zu lassen. Nachdem so ein Brocken aus dem Schiff bricht, in den Schacht fliegen, der nun freiliegt. Zerstört die gegnerische Festung aus dem Inneren und schließt so die Mission ab, um eine Medaille zu erhalten.

### MEDAILLE 5

Für die letzte Medaille werdet ihr die Walker-Transformation benötigen, die ihr nach Mission zwei anwenden könnt. Verwandelt euch nach dem Tunnel, in dem der letzte Bannerring ist, in den Walker und haltet euch rechts. Ihr findet dort einen roten Schalter, der ein Tor öffnet und damit den Pfad der Mission ändert. Im Tunnel direkt hinter dem Tor werdet ihr sofort mit einer Medaille belohnt.

## MISSION 2: ANSTURM ALPHA!

### MEDAILLE 1

Auch hier müsst ihr wieder 300 Punkte erhalten, um eine Medaille einzusacken. Achtet hier vor allem darauf, die Affenköpfe auf den Andross-Schlachtkreuzern zu zerstören, da diese gleich fünf Punkte wert sind. Außerdem solltet ihr euch Bomben für den Übergang in Phase 2 aufheben. Im Hangar stehen viele gegnerische Jäger und Kampfroboter untätig rum und sind damit leichte Beute, die eure Punktzahl in die Höhe treibt.

### MEDAILLE 2

Ansonsten solltet ihr in dieser Mission die Cornerianischen Kreuzer vor ihrem Ende durch die Andross-Schiffe retten. Am einfachsten ist es, wenn ihr die feindlichen Angreifer mit Bomben auf einen Schlag ausschaltet. Passt dabei auf, dass ihr in erster Linie genau die Schiffe mit euren begrenzten Bomben beschießt, die auch wirklich eine Bedrohung für die Cornerianische Besatzung darstellen.

### MEDAILLE 3

Eine weitere Medaille erhaltet ihr an der Stelle, an der euch Peppy um Hilfe bittet. Nachdem ihr eurem Teamkameraden geholfen habt, solltet ihr nach rechts über das Andross-Schlachtschiff schwenken. Fliegt zum Heck des Kolosses und haltet euch links. Direkt vor euch wird eine Drohne auftauchen, die besagte Medaille enthält.

### MEDAILLE 4

Die letzten zwei Medaillen befinden sich in Phase zwei und sind schnell erklärt. Zerstört im ersten Raum alle kleinen Kampfroboter und eines der Schmuckstücke wird an der Decke des Gebiets schweben. Ihr wisst übrigens, ob ihr auch alle Roboter erwischt habt, wenn Falco einen Kommentar zu eurem Walker abgibt.

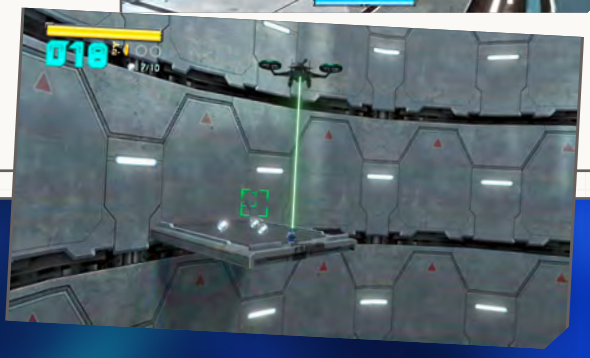
### MEDAILLE 5

Das fünfte Stück ist wieder eine Bannerring-Medaille. Nutzt den Aufzug kurz vor dem Reaktor und bleibt etwas länger auf ihm stehen. Er trägt euch weiter nach oben, wo ihr einen Bannerring direkt hinter euch entdeckt. Kaum eingesammelt, erscheinen die weiteren Ringe auf dem Weg zum Reaktor. Aber Achtung: Der dritte Ring stellt euch unter Zeitdruck. Wartet also einen passenden Moment mit den Schildwänden ab, bevor ihr den zweiten einsammelt und sprintet durch die sich öffnenden Tore.

## MISSION 3: SCHLÜSSEL ZUM SIEG

### MEDAILLE 1

In dieser Mission ist die Punktegrenze zur Medaille auf 220 Punkte runtergesetzt. Um diese Zahl zu erreichen, müsst ihr unbedingt erst alle 30 Jäger erwischen und dann Pigma Dengar möglichst schnell besiegen. Außerdem solltet ihr in der letzten Phase darauf achten, mit Gigarilla möglichst viele Gegner zu besiegen. Der Gorillaroboter haut nämlich kräftiger zu und verdient somit auch mehr Punkte.



### MEDAILLE 2

Hier werden die sammelbaren Ringe durch Silbermünzen ersetzt, die ihr mit der Gyrowingsonde einsammelt. Die Silbermünzen befinden sich fast alle auf Plattformen in dem Schacht in Phase 2, den ihr Richtung Ausgang nach oben durchfliegt. Aber: Zwei davon sind direkt davor sehr offensichtlich nach dem Erhalt des Gyrowings hinter den Eisenstangen platziert.

### MEDAILLE 3

Sobald ihr den Gigarilla gehackt habt, führt ihn zum vordersten rechten Andross-Container (siehe Bild), also der dem Teleporter am nächsten ist. Er hebt ihn hoch und schleudert ihn weg, was eine Medaille zutage bringt. Unter den anderen Containern sind teilweise ebenfalls nützliche Items, also könnt ihr den Gigarilla problemlos einmal über den ganzen Platz spazieren führen.

### MEDAILLE 4

Für die letzten zwei Medaillen müsst ihr erst Mission 4 erfolgreich absolviert haben. Danach erhält eure Walker-Form eine Hackfunktion, mit der ihr diesen Level ebenfalls abschließen könnt. Fliegt dafür einfach während Phase 2 zum Funkturm und hackt ihn. Auf diese Weise überspringt ihr den Gyrowing-Abschnitt komplett. Schließt den Level dann einfach nur noch wie gewohnt ab, um eine Medaille zu erhalten.

### MEDAILLE 5

Wenn ihr zusätzlich alle gegnerischen vierbeinigen Laserstrahl-Panzer (im Bild) durch das Hackmodul auf ihrem Rücken lahmlegt, erscheint eine zusätzliche Medaille vor eurer Nase. Passt hierbei auf, dass ihr die Panzer vor den beiden Hangar-Eingängen nicht vergesst. Zudem solltet ihr euch beeilen, wenn der Gigarilla abgeschleppt wird, da der Hackprozess einiges an Zeit in Anspruch nimmt. Da ihr insgesamt sechs Panzer und den Gigarilla während des Zeitlimits am Ende hacken müsst, kann es hier schnell eng werden.

## MISSION 4: MANTEL DES DUNKELN

### MEDAILLE 1

Die notwendigen Punkte zieht ihr vor allem aus den wenigen Gegnern, wenn ihr sie mit den zur Verfügung gestellten Bomben oder Stahlträgern erledigt. Zerstört diese Punktemacher also nicht aus Versehen mit eurem Laser. Für stolze fünf Punkte könnt ihr in dieser Mission auch angeln. Lasst den Direct-I einfach knapp über dem Wasser, in der Nähe eines der Fischwesen schweben. Bei den aggressiven Exemplaren könnte dies einiges an Ausweichmanövern voraussetzen, aber relativ schnell wird das Tier den Köder verschlingen wollen. Jetzt könnt ihr entweder den Laser von der Sonde aus betätigen (für drei Punkte) oder ihr zieht, sobald das Biest zugebissen hat, Direct-I sofort wieder ein und ergattert dafür fünf Punkte. Seid ihr zu langsam, erhaltet ihr Schaden und der Gegner zieht sich in die trüben Tiefen zurück, um an anderer Stelle erneut zu erscheinen.

### MEDAILLE 2

Eine weitere Medaille erhaltet ihr, wenn ihr euch, gemäß eurem Vorgesetzten General Pepper, nicht entdecken lasst. Also schaltet alle Scheinwerfer aus, die ein Hackmodul besitzen. Die restlichen, sehr langsamen Suchlichter sind recht leicht zu umgehen, nur in der Endsequenz bewegen sie sich sehr schnell, also Vorsicht.

### MEDAILLE 3

Da ihr bei der zweiten Medaille fleißig mit dem Ausschalten der Scheinwerfer beschäftigt seid, wird euch wahrscheinlich ein einsamer, bereits deaktivierter Leuchtstrahler auffallen. Ihr findet ihn, wenn ihr gleich zu Beginn links unter dem an einer Decke montierten Suchlicht durchfliegt. Aktiviert ihn und eine Medaille erscheint in seinem Licht.

### MEDAILLE 4

In der Mission müsst ihr Katt in ihrem roten Raumschiff retten. Seid ihr aber kein Gentleman und kümmert euch erst um den linken Reaktor, bevor ihr zur Rettung kommt, werdet ihr mit einer Medaille auf eurem gemeinsamen Fluchtweg belohnt.

### MEDAILLE 5

Als Letztes müsst ihr wieder Silbermünzen sammeln, die diesmal deutlich schwieriger zu finden und weit verstreut sind. Die erste liegt am Anfang offen zu sehen vor dem ersten Suchlicht. Ein weiteres Silberstück befindet sich vor Katts Reaktor auf einem Betonquadrat, gleich hinter dem goldenen Ring unter der Brücke. Nach Medaille 3 seid ihr schon echte Profis im Suchlichter hacken und für zwei der zehn Münzen müsst ihr genau dies wieder vollbringen. Zwei weitere erhaltet ihr, wenn ihr folgende Scheinwerfer zwei Mal hintereinander hackt, um diese zunächst auszuschalten und dann wieder anzuknipsen: den direkt am Anfang des Levels und den beim linken Reaktor vor dem Eingang zum Gebiet mit dem bereits deaktivierten Scheinwerfer. Außerdem haben beide Reaktoren eine Münze in den Einlässen mit den zugehörigen Hackmodulen, doch der linke hat eine zusätzliche Nische, die von einer Bombe versperrt ist. Eine weitere Gemeinsamkeit: In beiden Reaktoren gibt es einen Einlass beim Sinkflug hinein, wieder jeweils mit einer Münze. Die nächste Münze findet ihr im Kern des linken Reaktors, in dem Durchgang mit der roten Brücke. Dreht euch einfach nach links, weg von dem eigentlichen Ziel.

## MISSION 5: FREUNDE VEREINT

### MEDAILLE 1

Die zu übertreffende Punktzahl beträgt in diesem Level 260, wobei euch mehrere Ziele vorgegeben werden: erst die vier Kreuzer, dann der Hyperklasse-Zerstörer Granby und zuletzt die Mitglieder von Starwolf, inklusive ihrem Anführer. Diese Aufgaben solltet ihr möglichst schnell erledigen, um Bonuspunkte zu erhalten. Zerstört also am Anfang zwei der Kreuzer mit Bomben, die anderen zwei zerlegt ihr mit Lasern, sammelt dann die Extrabombe aus dem Schiff auf, das Falco angreift und fliegt zu Granbys Begleitschiffen. Vernichtet eines davon mit einer Bombe und hebt euch die andere für Granbys Schildreaktor auf. Wenn ihr die Begleitschiffe besiegt habt, mogelt euch am besten durch das Loch im Schild, das mit dem ersten Schuss entsteht, und nutzt eure letzte Bombe im Inneren. Flieht jetzt, bevor der Countdown von General Pepper beginnt (siehe Bild). Nun müsst ihr nur noch die Starwolf-Mitglieder ausschalten. Wenn ihr sie vor dem Erscheinen von Starwolf abschießt, kriegt ihr dreißig Punkte je Kopf, ansonsten deutlich weniger.

### MEDAILLE 2

Die erste Medaille findet ihr gleich am Anfang, wenn Fox in freien Flug übergeht. Begebt euch nach rechts und landet mit eurer Walker-Form auf dem Kreuzer neben General Pepper. Sofort erscheinen silberne Ringe und auf dem Brückenturm erwartet euch auch schon euer Goldschatz.

### MEDAILLE 3

Nachdem ihr in Granbys Schild eingedrungen seid, vernichtet ihr fix alle schweren Geschütztürme und schon erscheint eine Medaille auf dem Rücken der Superwaffe. Keine Panik, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ihr sie danach auch findet – das Auftauchen des Sammelobjekts wird euch auf dem Bildschirm angezeigt.

### MEDAILLE 4

Für diese Medaille müsst ihr wieder mal drei Bannerringe sammeln. Sobald ihr den Schildgenerator des Hyperklasse-Zerstörers Granby zerstört habt, erscheint wenige Augenblicke später schon der erste. Wartet also kurz ab, bevor ihr euch in Sicherheit bringt. Der zweite Ring taucht nach Katts Auftritt hinter ihr auf. Wenn ihr euch die Zwischensequenz anseht, dann ist es sehr schwer, den Ring zu übersehen. Den letzten hat der Neffe des Oberbösewichtes Andross an sich und sobald ihr ihn besiegt, erwartet euch der dritte und letzte Ring.

### MEDAILLE 5

Die fünfte Medaille erhaltet ihr, wenn ihr Wolf O'Donnell rechtzeitig im Zweikampf besiegt. Dafür solltet ihr am besten vor seinem Überraschungsbesuch die anderen Starwolf-Mitglieder beseitigt und das Laser-Upgrade, das Leon das Chamäleon zurücklässt, aufgesammelt haben. Jetzt konzentriert eure komplette Feuerkraft auf den Anführer. Ihr müsst hier wirklich recht flott unterwegs sein, aber mit ein wenig Übung durchschaut ihr seine Flugmanöver im Handumdrehen.

## MISSION 6: FUCHS IN DER WÜSTE

### MEDAILLE 1

In dieser Mission beträgt die zu schlagende Punktzahl 320. Hier lohnt sich der aufladbare Schuss des Groundmasters, mit dem ihr bis zu drei Ziele anvisieren könnt. Benutzt ihn nicht nur, um die entgegenkommenden Staffeln an Panzern zu beseitigen, sondern richtet eure Waffe auch in den Himmel auf das Bataillon an Jägern. Alle großen Ziele wie Sägeschiffe, Spinnenroboter und Laserstrahlpanzer geben ebenfalls wichtige Punkte. Um die Laserstrahlpanzer schnell zu besiegen, zerstört stets die Felssäulen neben ihnen und begrabt somit die Gegner unter Gesteinsbrocken.

### MEDAILLE 2

In diesem Level begegnet ihr einer neuen Version der Spinnenroboter, die ihre Schwachstelle auf der Unterseite haben, Roboterwürmern und den bereits aus der dritten Mission bekannten Laserstrahlpanzern. Für die nächste Medaille müsst ihr alle Exemplare der gerade aufgezählten Gegner besiegen. Die Würmer und Spinnen sind recht offensichtlich verteilt, wohingegen die Panzer größtenteils kurz vor dem Bosskampf direkt hintereinander stehen und mit der Taktik besiegt werden, die wir zu Medaille 1 gerade beschrieben haben. Nur gegen Ende kann es etwas enger werden, da einer der Laserpanzer sich auf der rechten Seite des Canyon versteckt und direkt danach ein paar Spinnenroboter dringend eure Aufmerksamkeit benötigen.

## MEDAILLE 3

Nachdem der erste Spinnenroboter hervorkommt, fallen Raumschiffteile vom Himmel. Auf dem einen befindet sich ein verlockender goldener Ring und kurz danach fällt eine einladende Rampe in den Sand, die zum Ring führt. Biegt hier nach rechts ab und ein Pfad aus Trümmerteilen erscheint, den ihr mit der Schwebefähigkeit entlang fliegen müsst. Eine Medaille wird schnell auf einer Art Obelisk auftauchen.

## MEDAILLE 4

Ein weiteres Mal geht es darum, Bannerringe einzusammeln. Diesmal befinden sich fast alle im Canyon, in den ihr durch eine Öffnung nach dem letzten Roboterwurm auf der rechten Seite einbiegt. Hier werden euch die ersten zwei Ringe sofort auffallen. Sie befinden sich auf Felsplattformen, die eine Art Treppe nach oben bilden. Hüpft sie mit eurer Schwebefunktion entlang und haltet euch nach dem zweiten Ring rechts. Fliegt an der Metallwand vorbei und der dritte Ring wartet auf festem Boden bereits auf euch. Die Medaille erscheint nun direkt vor euch.

## MEDAILLE 5

Der letzte Metallschatz befindet sich auf dem Weg zum Geheimboss des Levels. Hierfür benötigt ihr die Flugfähigkeit des Landmasters, die ihr auf dem Eisplaneten Fichina freischaltet. Wenn ihr zum Canyon kommt, fliegt ihr einfach hoch und über die Metallwand, die bei Medaille 4 erwähnt wurde. Hier schwebt sie auf der Mauer, kurz bevor ihr zu der Cutscene übergeht.

# MISSION 7: RAKETENCHAOS

## MEDAILLE 1

Für die Highscore-Medaille sind in diesem Level 120 Punkte vonnöten. Diese Punkte erbringt ihr vor allem durch die Raketen, wenn ihr sie möglichst flott aufhaltet. Ihr spart euch zum Beispiel viel Zeit, wenn ihr mit einer Bombe in der letzten Phase der Raketen alle Reaktoren auf einen Schlag ausschaltet. Nach jeder zerstörten Rakete wird euer Hauptschiff, die Great Fox, zusätzlich von den restlichen Hauptzielen mit Trägerraketen beschossen. Diese Geschosse bringen Kampfdrohnen auf die Schiffshülle, deshalb solltet ihr nach jeder Rakete zu der Great Fox zurückkehren und diese Bedrohungen für 9 Punkte abwehren.

## MEDAILLE 2

Eine sehr einfache Medaille erhaltet ihr, wenn ihr euch im Hangar der Great Fox umdreht und in die Dunkelheit lauft. Ihr werdet nun im Arwing-Modus ausgeworfen und zur Belohnung winkt besagte Medaille. Dieser Anfang lohnt sich eigentlich immer am Beginn der Mission, auch wenn ihr diese Medaille schon aufgesammelt habt. Grund dafür ist das Laser-Upgrade, mit dem ihr die Raketen deutlich schneller besiegt.

## MEDAILLE 3

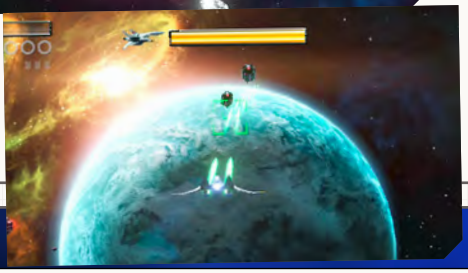
An verschiedenen Orten an der Great Fox sind auch die bekannten Bannerringe versteckt. Der erste befindet sich am Antrieb, leicht durch den alternativen Anfang zu erreichen, den wir im Text zu Medaille 2 beschreiben. Wenn ihr von hier zu den linken Flügeln des Schiffes abbiegt, findet ihr den zweiten Ring. Der letzte befindet sich am höchsten Punkt des Metallkolosses, der Schiffsfinne. Wenn ihr alle Bannerringe eingesackt habt, erscheint die Medaille an der Spitze des Schiffes, also bei der Brücke.

## MEDAILLE 4

Für das nächste, versteckte Sammelobjekt müsst ihr einen Asteroiden-Ring in der Flugbahn der Raketen finden. Einmal entdeckt, fliegt ihr einfach einen Looping durch besagten Ring und eine Medaille ist euer. Wahlweise könnt ihr auch durch die Formation fliegen und die Belohnung mit einem Rückflug durch die Asteroiden einsammeln.

## MEDAILLE 5

In der Mission wird nach jeder Rakete, die ihr zerstört, ein mit Drohnen gefüllter Transporter auf die Great Fox geschossen. Die fünfte Medaille erhaltet ihr dafür, der Great Fox keinen Schaden zukommen zu lassen. Da diese Drohnenkanister die einzigen Schadensquellen für euer kostbares Schiff sind, müsst ihr nur nach jeder Explosion zurückfliegen und nach den Geschossen Ausschau halten. Nachdem ihr zwei solcher Angriffe abgewehrt habt, beendet die Mission und ihr erhaltet eure Auszeichnung.



## MISSION 8: SCHLACHT IM SCHNEETAL

### MEDAILLE 1

Diesmal müsst ihr mindestens 120 Punkte verdienen, um eine Medaille zu ergattern. Besiegt alle 30 Jäger am Anfang und daraufhin auch Leon. Zerstört möglichst viele der darauf folgenden Spinnenroboter und die Medaille sollte euch gehören.

### MEDAILLE 2

Diese Medaille erhaltet ihr, wenn ihr die 30 Jäger zu Beginn innerhalb eines Zeitlimits abschießt und Leon direkt im Anschluss besiegt. Das Zeitlimit für die 30 Abschüsse ist zwar etwas knapp, aber einmal geschafft, habt ihr alle Zeit der Welt, um euch um Leon zu kümmern. Euren Orden für den Abschuss findet ihr an Leons Absturzstelle. Sollte Leon nicht aufkreuzen, seid ihr beim Abschuss der Jäger zu langsam gewesen.

### MEDAILLE 3

Sobald die Spinnenroboter aus dem Boden aufsteigen, haltet Ausschau nach Exemplaren, die einen leichten goldenen Schimmer an sich haben (siehe Bild). Diese Gegner verbergen Bannerringe in ihrem Inneren. Falls euch der Boss Schwierigkeiten bereitet, könnt ihr nach dem Befreien der Sammelobjekte diese erst mal ignorieren und als Heilung während des Endkampfes verwenden. Vergesst aber nicht vor dem finalen Schlag, alle einzusammeln!

### MEDAILLE 4

Für die vierte Medaille müsst ihr alle Spinnenroboter zerstören, die nach dem Fluggefecht auftauchen. Das können sehr viele sein und mit eurer bodennahen Ansicht kann es recht unübersichtlich werden. Zur Not könnt ihr in die Luft steigen und euch umschauen. Immerhin lobt euch Peppy, sobald ihr alle Feinde besiegt habt, und ihr könnt so sicher sein, dass ihr alle erwischt habt.

### MEDAILLE 5

Für die abschließende Medaille müsst ihr im Bosskampf der großen Roboterspinne alle Beine wegschießen. Dies kann sich als etwas schwierig erweisen, da die Spinne die Beine wieder regeneriert, falls ihr nicht schnell genug seid. Wenn sie zu Boden fällt, konzentriert ihr euer Feuer am besten weiter auf die noch verbleibenden Beine statt den Schwachpunkt anzuvisieren. Außerdem sind eure Aussichten auf Erfolg in der ersten Phase höher als in der zweiten.

## MISSION 9: JAGD IM NEBEL

### MEDAILLE 1

Hier sind 200 Punkte euer Ziel, um die Medaille einzusacken. Es gibt vier Gegnergruppen, von denen ihr für diese Punktzahl möglichst viele erwischen müsst. Zuerst sind da die Drachenschlangen, die relativ robust sind. Daher solltet ihr euch merken, wann und wo euch diese Gegner entgegenkommen, damit ihr an den entsprechenden Stellen einen aufgeladenen Schuss bereit habt. Die nächste Feindgruppe sind die Roboter-Raupen (siehe Bild), deren Schwachpunkt in der Mitte ihres Körpers ist. Als Drittes gibt es in diesem Level immer wieder Vogelschwärme, die vom Endgegner aufgescheucht werden. Versucht ebendiese mit einem aufgeladenen Schuss auf einen Schlag auszuschalten. Als Letztes wären da noch Schmetterlingsroboter, die in einigen der bläulichen fleischfressenden Pflanzen gefangen sind. Befreit ihr sie mit einem Schuss auf das gemeine Grünzeug, fliehen sie und sind mit vielen Lebenspunkten gesegnet. Dafür geben sie wertvolle fünf Punkte, also lohnt es sich, diese Gegner mit einer Bombe ins Jenseits zu befördern. Aber Achtung: zerstört ihr die Pflanze mit der Bombe, bevor ihr den Schmetterling befreit habt, geht ihr leider leer aus.

### MEDAILLE 2

Die Drachenschlangen sind recht friedfertige Wesen und drehen munter Kreise um bestimmte Wurzeln. So werdet ihr am Anfang des Levels (siehe Bild) einen dieser Drachen sehen, der euch nach einem Looping die Medaille hinterlässt, sofern ihr ihn nicht abschießt.

## MEDAILLE 3

Im gesamten Level werdet ihr immer wieder von widerspenstigen Pflanzen heimgesucht, die ihr nur mit Bomben oder mit gezielten Schüssen auf ihr Zentrum vernichten könnt. Für die dritte Medaille müsst ihr alle Exemplare dieser Gattung vernichten. Benutzt die Bremse häufig und zerstört Ansammlungen des Unkrauts am besten mit gezielten Sprengungen.

## MEDAILLE 4

Die Bannerringe sind wieder da und zwei der Sammelobjekte sind recht offensichtlich. Den ersten hinterlässt Katt für euch, nachdem ihr sie vor den Vögeln gerettet habt. Den zweiten findet ihr in der linken fleischfressenden Pflanze, kurz vor dem Wasserfall. Nutzt hier eine Bombe, falls die Schwachpunkte der Pflanzen ein Problem für euch darstellen. Der letzte Ring ist an der Stelle versteckt, an dem euch der Endgegner mit Feuerbällen bespuckt, bevor ihr in die Höhle flieht. Landet mir eurer Walker-Form auf der rechten Insel und der dritte Bannerring erscheint vor euch. Damit ist die Medaille euer.

## MEDAILLE 5

Kurz vor der finalen Konfrontation mit dem Mecha-Vogel, bewirft er euch noch mit Baumstämmen. Während er sich an den Aufstieg durch die Wolkendecke macht, schießt ihm auf eine seiner rot leuchtenden Schwachstellen (siehe Bild) und er hinterlässt eine Medaille, die ihr nur noch während des dauernden Ausweichens aufsammeln müsst. Besonders einfach könnt ihr einen Treffer landen, wenn ihr mit einem aufgeladenen Schuss eines der Ziele anvisiert.

# MISSION 10: STÜRMISCHER DURCHFLUG

## MEDAILLE 1

Auf diesem rasanten Flug durch den Weltraumfriedhof werden von euch 220 Punkte für eine Medaille erwartet. Um dieser Anforderung gerecht zu werden, gibt es drei Gegner, auf die ihr achten solltet. Zum einen die Jäger-Schwadronen, aus denen ihr mit aufgeladenen Schüssen das meiste rausholt. Dann noch die kleinen Versionen der Sägeschiffe, die schneller kaputt gehen und trotzdem drei Punkte wert sind. Schließlich noch die Kreiselplattformen kurz vor dem blauen Tunnel, die ihr mit übrig gebliebenen Bomben aus dem Weg räumen könnt und die euch noch mal viele Punkte vor Schluss einbringen.

## MEDAILLE 2

Die nächste Medaillen-Aufgabe besteht darin, in Phase 1 keinen Schaden zu nehmen. Dies erfordert euer gesamtes Geschick im Ausweichen und ihr müsst den Level größtenteils auswendig kennen. Entweder weicht ihr dem feindlichen Beschuss mit eurer Rolle aus oder ihr vernichtet den Feind, bevor es zum Angriff kommt. Ansonsten gibt es drei Knackpunkte im Level, darunter die zusammenstoßenden Asteroiden. Beim ersten Aufprall des Weltraumgesteins müsst ihr seitlich und mit Turbo durchfliegen (siehe Bild) und beim zweiten müsst ihr die Bremse verwenden. Eine weitere Engstelle ist die Spirale, bei der ihr am besten nicht auf die Cockpit-Ansicht vertraut. Folgt der Spirale über die Ansicht auf dem Fernseher und kümmert euch um vor euch auftauchende Jägergruppen. Als Letztes kommt der blaue Tunnel, der vor allem durch unerwartet auftauchende Würfel und einige Engstellen gefährlich ist.

## MEDAILLE 3

Bannerringe verstecken sich beim ersten Schiffswrack, in das eure Gruppe fliegt. Der erste befindet sich auf der linken Seite an der Stelle, bei der Metallsäulen von unten auftauchen. Danach müsst ihr ruckartig nach rechts fliegen, um den zweiten Ring aufzusammeln. Dieses Manöver ist der schwierigste Teil dieses Unterfangens und braucht etwas Übung. Der letzte Bannerring ist am Ende des folgenden Schachtflugs platziert und die Medaille erscheint zwischen den ersten zwei Asteroiden, die kollidieren.

## MEDAILLE 4

Nachdem ihr euer Schiff im Level nach oben reißt, fliegt ihr durch ein Asteroidenfeld. Am Ende dieses Mission-Bereichs, am Übergang zu den Torbögen mit den Sägeschiffchen, seht ihr einen Asteroiden-Ring mit einem braunen Stein in der Mitte (siehe Bild). Zerstört diesen Felsbrocken und er gibt seine versteckte Medaille preis.

## MEDAILLE 5

Die letzte Medaille des Levels befindet sich in der großen Spirale direkt vor den Kreiselplattformen und dem blauen Tunnel. Hier müsst ihr ein wagemutiges Manöver in der kleinen Lücke in der Mitte des Konstrukts versuchen. Bereitet euch am besten für den Seitenwechsel vor, indem ihr kurz vor der Lücke von der Spirale wegfliegt und mit einem kleinen Bogen ausholt. Natürlich hilft die Bremse hier auch.

## MISSION 11: VERBORGENE PLÄNE

### MEDAILLE 1

In dieser Mission benötigt ihr mindestens 370 Punkte. Obwohl es hier nur so vor Gegnern wimmelt, müsst ihr noch etwas mehr leisten als möglichst viele Feinde zu zerstören. So wird in diesem Level vorausgesetzt, dass ihr bereits getroffene und abstürzende Gegner für einen Bonuspunkt noch einmal trefft. Das bedeutet, dass der aufladbare Schuss hier an manchen Stellen Punkte kostet, also verwendet ihn nur gegen große Feinde. So zum Beispiel gegen die wieder auftretenden, roten Roboter. Zudem gibt es ein erneutes Erscheinen der großen Sägeschiffe, die ihr alle erwischen müsst. Hierfür braucht ihr beide Laser-Upgrades, die sich bei den Drohnen nach dem ersten Tor und beim rechten umgestoßenen Gebäude (siehe Bild) befinden. Fliegt bei den zertrümmerten Gemäuern einen Looping zum richtigen Zeitpunkt, um das Upgrade einzusacken. Nun noch mit der Bremse und gutem Zielen die Sägeschiffe vernichten. Außerdem lohnt es sich, die 30 Jäger in Phase 2 abzuschießen, da es dafür 5 Extrapunkte gibt. Ebenfalls wichtig: für jedes Laser-Upgrade und jede Bombe, die ihr über euer Aufnahmelimit sammelt (Bomben:5/Laser:3), erhaltet ihr drei Punkte. Also keine Bomben einsetzen, bis ihr alle Extrabomben aufgesammelt habt – nachdem ihr die blauen Laser habt, solltet ihr euch nicht mehr zu stark treffen lassen.

### MEDAILLE 2

Sobald ihr von Phase 1 zu Phase 2 übergeht, haltet euch tief. Es erscheinen Bannerringe leicht voneinander verschoben. Wenn ihr darauf vorbereitet seid, könnt ihr mit Leichtigkeit alle drei Ringe und die Medaille einsammeln. Das Edelmetall taucht übrigens ebenfalls direkt vor euch auf.

### MEDAILLE 3

In Phase 2 ist der Turm von General Pepper unter Beschuss von Jägern und allerlei anderen Gegnerarten. Wenn ihr die angezeigten 30 Abschüsse in einer gewissen Zeit erreicht, erhaltet ihr hierfür eine Medaille. Sofern ihr Probleme habt, diese Anzahl zu vernichten, konzentriert euch am besten auf die kleinen Jäger am Himmel.

### MEDAILLE 4

In Phase 3 müsst ihr den Kampfroboter Gigarilla besiegen, während er euch hinterherstapft und wild nach euch schlägt. Wenn ihr den Gorilla-Roboter zu einem bestimmten Gebäude lockt (siehe Bild) und es von ihm zerstören lasst, kommt eine Medaille zum Vorschein.

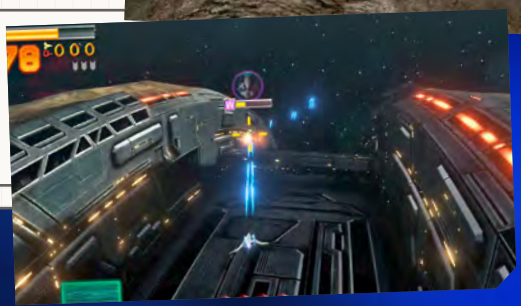
### MEDAILLE 5

Neben der offensichtlichen Schwachstelle am Hintern hat der Gigarilla noch optionale Schwachpunkte an beiden Händen und auf der Brust. Sobald ihr diese ausschaltet, deaktiviert sich jeweils eine seiner Waffen. Für die letzte Medaille müsst ihr ebendiese Ziele zerstören, bevor ihr dem Affen den Strom abschaltet. Dieser verlängerte Kampf kann euch sehr viele Lebenspunkte kosten, teilt euch eure Heilringe also gut ein. Die Schwachstellen lassen sich auf einen Schlag mit Bomben zerstören, sind aber recht klein und daher schwer zu treffen.

## MISSION 12: FINALE SCHLACHT

### MEDAILLE 1

In der letzten Mission werden 170 Punkte gefordert. Das erweist sich vor allem durch die geringe Gegnerzahl als schwierig. Am Anfang könnt ihr euch 19 Punkte durch die verstreuten Geschütztürme und Extrabomben verdienen. Danach müsst ihr die Star-Wolf-Mitglieder möglichst schnell besiegen. Je nachdem, wie flott ihr seid, geben sie euch 10 bis 30 Punkte. Die gefährlichen Söldner sind vor allem gegen Bomben anfällig, also nutzt es aus, wenn sie nach ihrer Transformation in den Hunter bewegungslos dastehen. Nun bleibt nur noch Andross als Gegner übrig, also schaltet ihn möglichst schnell aus. Verwendet in den letzten Phasen den Arwing, um die Schwachstelle auf seinem Hinterkopf für 50 Punkte anzugreifen, statt die üblichen zehn zu erhalten. Nun dreht euch nach dem Auftreten eures Vaters um und schießt auf Andross' Schwachpunkt, da dies ebenfalls mit Punkten belohnt wird.

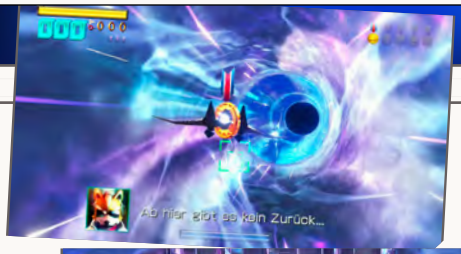


### MEDAILLE 2

Das Star-Wolf-Team lässt euch nicht ohne Gefecht zu seinem Chef durch. Bei diesem Kampf fliegen sie auch immer mal wieder in den Deckungsgraben unter euch. Einen der Metallschätze erhaltet ihr für den Abschuss eines der Fieslinge in diesem Graben. Entweder ihr wartet, bis sich eines der Mitglieder in das gewünschte Gebiet wagt, oder ihr verschanzt euch selbst in Walker-Form dort. Letzteres kann sich aber etwas hinziehen, da euch die KI der Feinde erst mal finden muss.

## MEDAILLE 3

Nach der Konfrontation mit Star Wolf findet ihr euch in einem blauen Warptunnel wieder, wo euch mehrere Abzweigungen erwarten. Wenn ihr auf Anhieb die korrekte Route nehmt, erhaltet ihr eine Medaille. Die Abzweigungen müsst ihr dafür in dieser Reihenfolge nehmen: links, rechts, rechts, links.




## MEDAILLE 4

Im Labyrinth des blauen Strudels tauchen immer wieder goldene Bannerringe auf. Sie befinden sich allesamt auf dem korrekten Weg, also folgt den Richtungsangaben aus dem Text zu Medaille 3. Die erste erscheint bei den Würfeln am Anfang, im letzten Quadrat mit einer Lücke in der Mitte. Der zweite Ring erscheint zwischen den rotierenden, barrenförmigen Stäben und Nummer 3 lässt sich kurz darauf blicken, in der letzten Formation, in einer Lücke ganz oben (siehe Bild). Die Belohnung erscheint nun an der nächsten Weggabelung direkt vor euch.

## MEDAILLE 5

Nachdem ihr Andross besiegt habt, möchte er euch noch weiter an den Kragen. Für eine letzte Medaille müsst ihr, sobald Fox' Vater Andross abgelenkt hat, eine Wende fliegen und die Schwachstelle weiter unter Beschuss nehmen. Andross schreit auf, Fox entkommt und ihr seid um ein Goldstück reicher.

## BONUSMISSIONEN

### WASSERFESTUNG AQUAROSA: FEIND AUF SEE

Um diesen Boss zu finden, folgt einfach dem Weg durch das Tor in Mission 1, wo sich eine der Medaillen befand. Der Extra-Bosskampf erscheint nur, wenn auf Corneria das kleine Portal-Symbol auftaucht. Die Medaille erhaltet ihr, wenn ihr den Boss in 2:10 Minuten oder schneller ausschaltet. Um ihn schnell zu versenken, müsst ihr dem EMP-Schild fast immer ausweichen, da es euch viel Zeit kostet, wenn ihr unkontrolliert umherwirbelt. Fliegt zu Beginn über die oberen Türme und zerstört oder beschädigt beim ersten Angriff so viele, wie ihr nur könnt. Zieht euch vor dem Schild zurück und besiegt die nun schon beschädigten, restlichen Geschütze. Hebt euch eure Bomben für die drei unteren Laserkanonen auf, die erst jetzt auftauchen.

### AREA 3 SATELLIT-MISSION 1: CHAOS IN DER KOLONIE

**Nachdem ihr Aquarosa besiegt habt, dürft ihr entweder zur Area-3- oder Zoness-Satellit-Mission vorrücken.**

**Medaille 1: Sammelt 3 Bannerringe**

In diesem kurzen Level sind drei Bannerringe verteilt. Der erste befindet sich am Anfang, wenn zwei Jäger von der rechten Seite über euch hinwegdüsen. Fliegt jetzt über das Gebäude auf die linke Seite und unter dem schrägen Container (siehe Bild) liegt der erste Ring. Die anderen erwarten euch vor dem Flug in den Röhren-Schacht. Der zweite ist auf der linken Seite nach Andrews Plasma-Jägern und der letzte zwischen den Laserstrahlpanzern.

**Medaille 2: 200 Abschüsse**

Für die zweite Medaille sind 200 Abschusspunkte nötig. Diese sind durch die Kürze des Levels ziemlich schwer zu erreichen, also versucht wieder, aus jedem Jäger zwei Punkte rauszuholen, indem ihr die brennenden Feinde noch mal abschießt. Zudem lohnt es sich, häufig zu bremsen, um wirklich alle Gegner zu erwischen – etwa Kampfroboter auf dem Boden und an Häuserwänden. Gegen die drei Laserstrahlpanzer vor der Röhre sind die Bomben die effektivste Lösung und bringen euch wichtige Punkte.

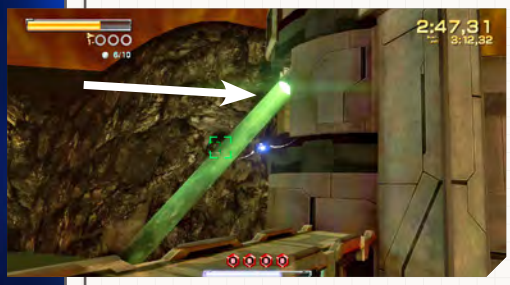
# BONUSMISSIONEN FORTSETZUNG

## ZONESS-SATELLIT-MISSION 2: INFILTRIERUNG

**Nachdem ihr Aquarosa besiegt habt, dürft ihr entweder zur Area-3- oder Zoness-Satellit-Mission vorrücken.**

**Medaille 1: Schließt die Mission in 3:20 Minuten ab**

Für diese Medaille müsst ihr fast dauernd Turbo geben. Lasst euch nicht von Gegnern ablenken und kümmert euch kaum um Suchlichter. Euer einziges Ziel muss es sein, möglichst schnell nur die notwendigsten Module für den Missionsabschluss zu hacken. Umfliegt also am besten die große Laserwand auf der linken Seite und fliegt nur in die Nischen an den Reaktoren, die auch das Hackmodul beinhalten.




**Medaille 2: Sammelt 10 Silbermünzen**

Wieder einmal wurden die zehn Silberstücke auf Zoness verteilt. Die erste Silbermünze findet ihr gleich nach dem großen Metalltor, auf der rechten Seite beim Roboter. Die nächste befindet sich auf einem Vorsprung, unter einem der Suchlichter auf dem Weg zum rechten Reaktor. Direkt darauf findet ihr zwei weitere Groschen auf der Mauer, die an Reaktor 2 anschließt. Eine weitere Münze sitzt zwischen den zwei Robotern, die unter dem Stahlträger patrouillieren. Jetzt schaltet ihr den rechten Reaktor aus und im direkt darauf folgenden Gang befindet sich eine Münze gleich auf der ersten Barriere. Der Durchgang unter dem an der Decke montierten Scheinwerfer verbirgt einen weiteren Silberschatz (siehe Bild). Die letzten drei Münzen findet ihr an folgenden Stellen: über dem Scheinwerfer, der das Hackmodul für den linken Reaktor bescheint, auf dem Vorsprung gleich rechts nach dem Laserschild und auf der roten Brücke im Inneren des Ziels.

## ANGRIFFSTRÄGER GREAT FOX: ANOMALIE IM ALL

Nach Gier und Gift werdet ihr sofort zu dieser Mission weitergeleitet. Im Grunde dasselbe Spielchen wie in Trügerische Route: Laser-Upgrade einsacken, Asteroiden zerstören und Droidencontainer abwehren. Doch Vorsicht, sobald ihr alle Kampfroboter besiegt habt, wird der Bosskampf gegen eine rote Version des Metallvogels von Fortuna eingeleitet. Falls ihr also noch nicht genügend Abschüsse auf dem Konto habt, schwirren noch viele Jäger um das Schiff herum. Der Kauz ist fünf Punkte wert und dank tatkräftiger Feuerunterstützung der Great Fox deutlich leichter zu besiegen als sein Cousin auf Fortuna. Die wichtigste Schwachstelle, die ihr zuerst ausschalten solltet, ist hier der Schweif. Zum Glück regeneriert er in dieser Mission nicht.

## VIERBEINIGER ANGRIFFSRÄUBER HUNTER: EINSAMER WOLF

Nach der Venom-Mission wird euch Star-Wolf-Aktivität auf Fortuna gemeldet. Beginnt den Level wie gewohnt und sobald Wolf angreift, visiert ihn an, um eine neue Mission zu starten. Wolf hat ein paar neue Tricks auf Lager, darunter die Sturmvortex: ein Angriff, während dem er gegen Schaden immun ist und euch rammt. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, weicht einfach mit dem Turbo oder einem Looping aus. Zudem verwandelt er sich immer wieder in den Hunter, also nutzt seine unbeweglichen Zeiträume aus und schießt eure Bomben zu diesem Zeitpunkt. Die Medaille ist euer, wenn ihr Wolf in maximal 1:40 Minuten zur Strecke bringt.

## GEFAHRENZONE ASTEROIDENFELD: TRÜGERISCHE ROUTE

Nachdem ihr die Satellit-Mission 1 abgeschlossen habt, werdet ihr automatisch zu dieser Mission geleitet. Für die Medaille sind 100 Abschüsse fällig. Lasst euch am Anfang der Mission zurücktreiben und landet im hinteren Hangar der Great Fox, wo bereits Extrabomben auf euch warten. Lauft wieder in die Dunkelheit, um ein wichtiges Laser-Upgrade für eure Mission zu ergattern. In der ersten Phase könnt ihr viele einfache Punkte durch den Abschuss der Asteroiden sammeln. Sobald die Gegner auftauchen, solltet ihr versuchen die bekannten Drohnenkanister aufzuhalten, bevor sie die Great Fox erreichen.

## ELITE-FREIKAMPFJÄGER WOLFEN: GIER UND GIFT

Nach dem Abschluss der Asteroidenfeld-Mission wird euch gemeldet, dass es Star-Wolf-Aktivitäten in Sektor Alpha gibt. Fliegt die Mission bis Pigma oder Andrew erscheinen und visiert sie mit der ZL-Taste an. Nun gibt Fox seine derzeitige Mission auf und startet diese. Die Medaille kassiert ihr ein, wenn ihr die beiden innerhalb von zwei Minuten erledigt. Zerstört erst alle Geschütztürme an den Schlachtschiffen und konzentriert euch dann komplett auf einen der beiden feindlichen Piloten. Jeder von ihnen hat eine Überraschungswaffe für euch parat, die sind aber leicht abzuwehren. Sobald ihr einen der Gegner besiegt habt, ist ein Einzelkampf gegen den Verbleibenden ein Kinderspiel.

## HYPERKLASSE-ABFANGKREUZER SALVADORA: PEPPY SCHLÄGT ZURÜCK

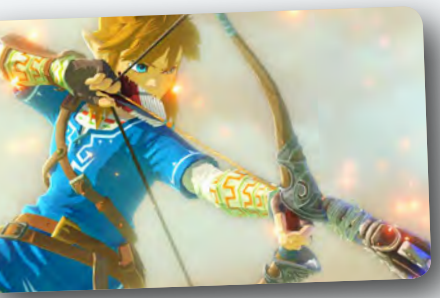
Fliegt auf Titania mit dem Landmaster in Richtung des Portals, an der Stelle, die bei Mission 6, Medaille 5 weiter vorne abgebildet ist. Schnell kommt ihr in eine Zwischensequenz, die euch zu diesem Bosskampf führt. Wenn ihr den Boss innerhalb von 1:45 Minuten besiegt, wandert die Medaille auf euer Konto. Fliegt dazu am besten eine Runde um die Oberseite des Schiffes und ignoriert alle kleineren Geschütztürme. Konzentriert euch auf die doppelläufigen Lasertürme und vergesst nicht den Turm in der Mitte auf der Oberseite. Nun fliegt ihr nach unten und fokussiert wieder nur die wichtigen Ziele. Hebt euch eure Bomben für die letzten drei Türme auf, damit ihr diese extrem schnell entfernt. Insgesamt gibt es 9 Türme auf der Oberseite und 5 auf der Unterseite, also zählt mit, damit ihr keinen vergesst. Die feindlichen Schüsse von Jägern und unwichtigen Geschützen könnt ihr übrigens mit eurer Rolle negieren.

**Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community:** Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

**DIE KOLUMNE**
von Lukas Schmid

# ZELDA NX TWILIGHT PRINCESS RELOADED?

**Nintendo tut es schon wieder: Das kommende *Zelda*-Abenteuer erscheint neben Wii U nun auch für NX. Aber ist das der richtige Weg?**



Jetzt ist es also ganz offiziell raus: *Zelda* Wii U erscheint auch für NX und kommt erst 2017, schätzungsweise im März. Zumindest die NX-Ankündigung kommt alles andere als unerwartet, sie war im Grunde nur noch eine Frage der Zeit; die Wii U liegt in ihren letzten Atemzügen, nun exklusiv für sie ein bestimmt ungemein teures, heiß erwartetes Spiel zu veröffentlichen, das eventuell kaum für Umsätze für Nintendo sorgen wird, wäre schlicht töricht. Es ist ergo davon auszugehen, dass die Wii-U-Fassung bei der Entwicklung nur noch eine untergeordnete Rolle einnimmt, und das wahrscheinlich schon seit geraumer Zeit. Ich nehme an, dass Nintendo schon während der ursprünglichen Release-Verschiebung, also seit mindestens gut einem Jahr, die Entscheidung zum NX-Release beschlossen hat. Diese Situation erinnert stark an jene von *Twilight Princess*: Auch der Gamecube war damals schon so gut wie abgeschrieben. Es folgte eine massive Verschiebung des Spiels und dann, einige Monate vor Release, die Bekanntmachung, dass es auch als Starttitel für die Wii in den Handel kommt. Damals entpuppte sich die Gamecube-Fassung dennoch als die bessere Version, denn die Wii war technisch kaum stärker als die Vorgängerkonsole und die Bewegungssteuerung wirkte aufgesetzt. Heute ist davon auszugehen, dass die Unterschiede, gerade bezüglich der Technik, deutlich stärker ausfallen und NX-Käufer begünstigen werden. Wie gesagt, Nintendos Schritt ist nachvollziehbar; ebenso nachvollziehbar ist aber, wenn sich Wii-U-Besitzer jetzt ein wenig verschaukelt fühlen. **Euer Lukas**

**LESERPOST**

# MARIE MÖCHTE WIEDER UM IHR LEBEN MALEN

Marie wünscht sich ein neues *Drawn to Life* – und schickt mir ein tolles Bild!

Hallo lieber Lukas,
Vor knapp einem Monat habe ich die Fortsetzung von *Drawn to Life* gebraucht erstanden. Ich liebe die beiden Spiele einfach und frage mich nun, ob da eventuell mit einem dritten Teil zu rechnen ist? Klar, mit *Der magische Stift* haben wir ein Ende geliefert bekommen, aber ein Prequel oder vielleicht eine alternative Storyline wären da meiner Meinung nach noch drin ;) Hast du da irgendwelche Infos? Danke und viele Grüße, **Marie**

**Lukas: Hi Marie! Infos habe ich da auch keine – und leider muss ich dir auch sagen, dass die Chance auf einen neuen Teil eher gering ist. Die Spiele verkauften sich zwar recht anständig, aber nicht so toll, dass so viele Jahre nach dem letzten Release hier noch mit einer Fortsetzung zu rechnen ist. Ich bleibe aber am Ball! So oder so danke ich dir für das hübsche Bild, das du mir geschickt hast :-)**

# DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer deren Werke genießen können!

**Levels von Frederic Holz**

| | |
|---|---|
| Mario's Green Greens | 763E-0000-00DF-CB3F |
| Tradiotional Castle | DB41-0000-0024-4C37 |
| Tradiotional Castle 2.0 | 3164-0000-0229-2D54 |
| (Un)Touchable Exit | F92C-0000-0038-C830 |
| GhostTown | F1C8-0000-0038-3008 |

**Levels von Alexander Streblow**

| | |
|---|---|
| Shooter | 24D7-0000-0126-21B5 |
| Dr. Marios Quest | 6C0A-0000-008B-1C2C |
| Bowser in the Ghosthouse | 0AB0-0000-0087-16FF |
| Get out of here | B060-0000-00D9-F0D4 |
| The secret of the door | CFD9-0000-01F1-3039 |

**Levels von Pascal Engels Matias**

| | |
|---|---|
| Mystery Ville | 1E72-0000-0037-1E94 |
| Sealed P-Cave | 299A-0000-003C-68EB |
| Pilzminen 3-2 | 8E8A-0000-0030-7C15 |

**Levels von Marc-Philip Junge**

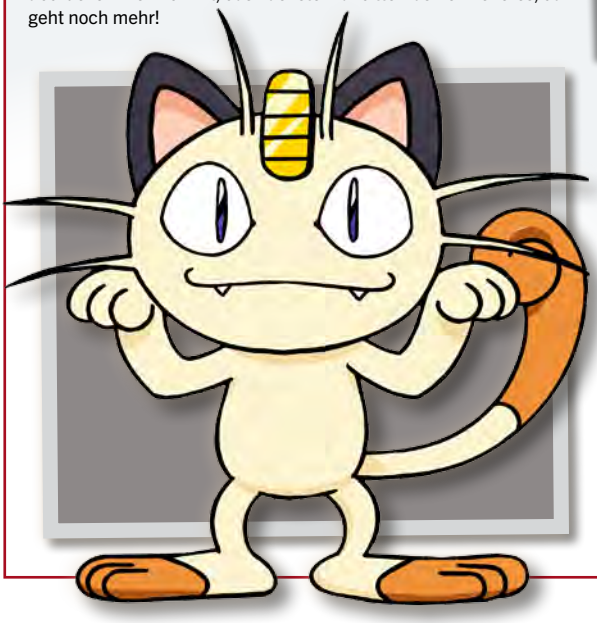
| | |
|---|---|
| Wario's Goldmine | 0E1B-0000-007A-A98F |
| Choose your own Destiny | EB7B-0000-00E9-54C1 |
| Fitness Boss 2.0 | 4957-0000-0213-6178 |
| Retro Ghost House 3 Part 2 | 3F8A-0000-021E-7A19 |
| Watch your Step! | 8E5E-0000-00D1-1218 |

**Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt?** Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an **lukas.schmid@computec.de**! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

## DAS N-ZONE-WETTBÜRO

**DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!**

**DIE LETZTE WETTE:**
Wir steigern uns! Nachdem beim letzten Mal noch 27 Leser unseren Cover-Ausschnitt errieten, waren es diesmal nur noch knapp zehn. Und dahinter verbarg sich – tadaaa! – natürlich *Resident Evil Zero*. Bei dem durch Zufall ausgewählten Gewinner handelt es sich um Tim Sockel – Gratulation! Weil Lukas seine Wette verloren hat, musste er nach Tims Wunsch ein Bild von Mauzi in seinem Teamseiten-Kasten abdrucken. Ach kommt, das nächste Mal bitte was Peinlicheres, da geht noch mehr!



**DIE AKTUELLE WETTE**
Ein drittes und vorerst letztes Mal gibt es diesmal noch einmal einen Cover-Ausschnitt – und diesmal dürfte es auch für Profi-Spielekenner richtig schwer werden: Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der errät, welches Spiel sich hinter dem Ausschnitt dieses Spielecovers verbirgt. Ein Tipp: Das gesuchte Spiel ist schon ziemlich alt!

**Irrt Lukas sich, so begeben wir uns diesmal auf die Wettbüro-Meta-Ebene: Der glückliche Gewinner darf sich nämlich überlegen, was wir in der darauffolgenden Ausgabe für eine Wette abhalten, ob unsere Leser also ein Foto machen, sich verkleiden, ein Bild malen oder etwas anderes machen müssen! Lukas' Wetteinsatz hingegen legen wir fest – wir wissen schließlich am besten, wie man den Jungspund quält. Der Gewinner erhält zudem *Lego Jurassic World* für den Nintendo 3DS. Einsendeschluss ist der 30. Mai 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Wir wünschen euch viel Erfolg beim Raten!**

Mit freundlicher Unterstützung von

## BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2016 ALLES SCHIEF

**Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!**

• Jawohl, wir haben es gehört – knapp ein Dutzend Leser, die uns darauf hinweisen, können nicht irren: Dank unserer Newsmeldung zur *Ace Attorney* 6-Sonderedition gingen die Wogen hoch, behaupteten wir dort doch, dass es sich bei Phoenix Wrights Tochter Trucy um eine völlig neue Figur handelt. Stimmt natürlich nicht, wie alle Spieler von *Apollo Justice* wissen – dort nimmt sie eine der Hauptrollen ein –, und auch in *Dual Destinies* kam sie vor. Die Schuldige war unsere freie Mitarbeiterin Laureen. Da sie vor Druckschluss dieser Ausgabe nicht mehr bei uns in der Redaktion zu Besuch war, musste es Kollege Photoshop übernehmen, ihr die Bockmütze der Schande über den Kopf zu stülpen.

Laureen war zwar nicht im Büro, um ihre „Auszeichnung" entgegenzunehmen. Wir wussten uns aber zu helfen!

• In unseren Best-of-Listen hat *Call of Duty: Ghosts* schon lange einen Platz inne. Dumm nur, dass das dazugehörige Bild aus *Black Ops 2* stammt und die Map-Drohne aus einer Zusatzmission zeigt. Danke an Nils Holm für den Hinweis!

• Leser Finn Sarnes hat zwei fehlende Buchstaben ausfindig gemacht: Im Test zu *Yo-kai Watch* schreiben wir bei der Steuerung, dass diese „Anonsten sehr genau" sei, und beim Stempel-Guide zu *Twilight Princess HD* schicken wir euch für die Suche nach Hylianisch Z nach Kulua anstatt nach Kumula.

• Leser Matthias Albers hat zwei lustige Fehler ausfindig gemacht: In der N-ZONE-Zeitreise machen wir aus *Lego Star Wars III: The Clone Wars* kurzerhand *Lego Star Wars II: The Clone Wars*. Außerdem haben wir ihn beim *Mega Man*-Gewinnspiel Matthias Twins genannt anstatt Matthias Albers. Hier weisen wir aber alle Schuld von uns – du hast uns deinen vollen Namen nicht geschrieben und wir mussten uns an der E-Mail-Adresse orientieren ;-)

• Noch einmal Zeitreise: Das dort abgebildete Spiel ist recht eindeutig *Trauma Center* und nicht *Children of Mana*. Und ein Leerzeichen fehlt auch noch! Eieiei … Danke an Leserin Olga für diesen Hinweis!

• In Viktors Test zu *Hyrule Warriors: Legends* fehlt auf Seite 42 am Ende von Spalte zwei das Wort „in" und in Spalte 2 auf Seite 43 hat sich ein zusätzliches „i" in das Wort „den" geschlichen. Danke Pascal!

**Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!**

## Sag mal!

# DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

**Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Florian Kruska gefiel uns am besten.**

**Und jetzt seid ihr dran:** Was haben Pikachu und Mewtu hier während dieser hitzigen Auseinandersetzung miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **30. Mai 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

# DER PROMii-WETTBEWERB

**Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Angela Merkel aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Alexander!**

Nach dem Kanzleramt begeben wir uns jetzt wieder auf die Spiele-Bühne; wir suchen nach einem Mii des **Königs von Hyrule**, wie man ihn aus *The Wind Waker* und *Hyrule Warriors* kennt! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem die Pokémon-Plüschfigur Reshiram!

**Einsendeschluss ist der 30. Mai 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!**

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

## N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

**DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!**

**DER LETZTE WETTBEWERB:**

Na, das war ja wohl in allerletzter Sekunde: Nur Minuten, bevor wir die Arbeit an diesen Seiten im Heft abschlossen, trudelte Thomas Wegrichts Highscore vom Level Corneria aus *Star Fox Zero* bei uns ein. Beeindruckende 304 Punkte hat er ergattert – es hätten aber auch drei sein können und er hätte trotzdem gewonnen, da er der einzige Teilnehmer war. Was ist denn da los? Habt ihr etwa gar keine Lust auf *Star Fox Zero*? Nein, das können und wollen wir nicht glauben!

**DER AKTUELLE WETTBEWERB:**

Wir geben dem Weltraum-Spektakel noch eine Chance – diesmal jedoch zieht es uns auf in den Planeten Fortuna aus *Star Fox Zero*. Wir suchen den Spieler, der im Story-Modus der actiongeladenen Weltraum-Sause im genannten Level die meisten Punkte ergattert! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eurer Adresse an. Der beste Spieler erhält Die beiden Skylanders-Figuren Love Potion Pop Fizz und Gusto. Einsendeschluss ist der **30. Mai 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

**Am 30. Mai. 2016 startet unser großes Superliga-Turnier zu Pokémon Tekken!** Alles, was ihr dazu wissen müsst, erfahrt ihr auf unserer Facebook-Page!

**Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter:** www.facebook.com/nzonesuperliga

Mit freundlicher Unterstützung von ACTIVISION

LESERPOST

# GANZ GROSSE FOTO-KUNST, ZWEITER VERSUCH

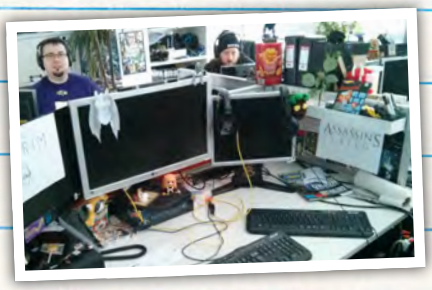
Kathy ist enttäuscht. Wir wollen nicht, das Kathy enttäuscht ist. Also tun wir jetzt etwas dagegen!

**Lukas: Vor zwei Ausgaben druckten wir auf den Leserbriefseiten die in stundenlanger Arbeit im Studio aufgenommenen Sammlungsbilder unserer Leserin Kathy ab – jedoch in ziemlich keiner Auflösung. Da sie sehr traurig darüber war und ihr Bild unbedingt so zeigen möchte, dass es gut zur Geltung kommt, zeige ich es diesmal deutlich größer noch einmal. Ich hoffe, ich konnte dir damit eine Freude machen! Die Mühe, die hinter den Bildern steckt, ist wirklich beeindruckend. Nicht nur musste die begeisterte Fotografin und Cosplayerin, die sogar bereits für Nintendo auf der Gamescom Fotos machen durfte, dafür mehrmals ins Fotostudio fahren, sie nahm sogar mehrere Tage Vorbereitung für das Shooting in Kauf. Wir hoffen, du nimmst die Entschuldigung an, liebe Kathy :-)**

# N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

## DAS STRESSIGE LEBEN EINES SPIELE-REDAKTEURS

### WOCHE 1

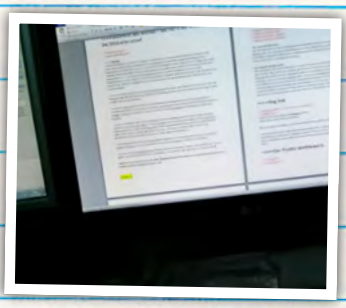


Nein, auf diesem Bild geht es nicht um die fotogenen Herren im Hintergrund – zu denen äußern wir uns in Woche zwei. In Woche eins beschäftigte uns vielmehr der Umstand, dass Marco sich für einige Wochen in den Urlaub vertschüsste. Daraufhin wurde sein Arbeitsplatz mit all dem geschmückt, was er liebt: *Assassin's Creed*, *Skyrim* und natürlich mit seinem persönlichen Vorbild Jar Jar Binks.

### WOCHE 2

Jetzt aber zu den beiden ~~Gruselgestalten~~ netten Kollegen von eben: Da Marco ausfiel, erklärten sich die beiden grundsympathischen Spaßkanonen Chris und Sascha bereit, uns bei der Heftgestaltung zur Seite zu stehen. Es ist unglaublich, welche Begeisterung und welchen Elan sie alleine auf diesem zufällig angefertigten Schnappschuss bereits ausstrahlen!

### WOCHE 3



Trotz tatkräftiger Unterstützung durch Chris und Sascha musste natürlich auch der Rest der Truppe ordentlich ranschaffen, um das Heft durchzuwuppen. Was auf diesem Bild zu sehen ist, könnte man durchaus als Arbeits-Ception bezeichnen: Wir zeigen nämlich AUF Community-Seiten die Entstehung der Community-Seiten! Waaahnsinn! Übrigens sollte man diesen Vorgang doch nicht Arbeits-Ception nennen. Das hört sich nämlich richtig, richtig bescheuert an.

### WOCHE 4

Es ist geschafft – die N-ZONE ist fast fertig! Nachdem er mit seinen letzten Kräften noch das achtseitige *Zelda*-Special in die Tasten geprügelt hat, gönnt sich Lukas erst mal ein Schläfchen am Büroboden. Hat mal jemand einen Edding?

**Hier sprechen die Leser:** Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Leser Felix sammelt gerne, wie seinem Leserbrief zu entnehmen ist. Insofern verwundert es nicht, dass er uns zusätzlich durch zwei Bilder seiner hübschen Nintendo-Sammlung erfreute. Vielen Dank dafür, lieber Felix, so etwas sehen wir immer wieder gerne!

## SAMMELFRAGEN

Hi liebes N-ZONE-Team,
ich bin's mal wieder – und habe zwei Fragen: Könnt ihr mir sagen, wo es *Pokémon*-Spiele für den Game Boy Color zu kaufen gibt?

**N-ZONE: Am leichtesten wirst du da wohl im Internet fündig. Ebay ist eine wahre Fundgrube für ältere Titel!**

Wo kann man denn alte Ausgaben eures Heftes erstehen?

**N-ZONE: Nicht ganz so alte Ausgaben kannst du einzeln bei uns im Abo-Shop nachträglich kaufen und zwar hier: http://shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte/. Ansonsten kannst du dich hier aber wohl ebenfalls nur an private Sammler wenden, die bereit sind, ihre Hefte herzugeben.**

Und jetzt noch Lob: Ihr seid das beste Magazin der Welt, macht so weiter!

**N-ZONE: Machen wir :-)**

Viele Grüße, **Felix**

## MEHR RUBINE!

Lieber N-ZONE-Team,
zu Anfang: Ihr seid die Besten! Hoffe, ich darf noch viele Jahre euer Heft genießen. Weiter so, ihr macht das spitze :-D

**N-ZONE: Vielen Dank – wir fühlen uns sehr geehrt :-)**

Ich habe mir das neue *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* gekauft, natürlich gleich das Komplettpaket mit Amiibo und CD. Es ist einfach spitze! Ich kann gar nicht verstehen, dass es in eurem Test nur 88 Punkte bekommen hat. Ich finde es nicht schlimm, dass man nur durch den Amiibo die Maxi-Geldbörse erhält, denn man braucht doch eh nicht so viel Geld, oder? Also ich finde, es hat 93 Punkte verdient.

**N-ZONE: Nun ja, klar kommt man ohne die Maxi-Geldbörse zurecht. Uns ging es aber so, dass wir innerhalb kürzester Zeit 2.000 Rubine in der Börse hatten und keinerlei Gelegenheit, diese sinnvoll auszugeben; darauffolgend ständig Rubine zu sammeln, die direkt ins virtuelle Nirwana wandeln, war durchaus frustig. Wir denken auf jeden Fall, dass unsere Wertung gerechtfertigt ist – *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* ist ein gutes, aber nicht perfektes Remake, aus dem man noch eine Idee mehr hätte machen können.**

Wisst ihr eigentlich schon mehr über das neue *Zelda*? Steht schon fest, dass es noch dieses Jahr erscheinen soll?

**N-ZONE: Das stand fest – bis vor wenigen Wochen. Dann wurde das Spiel auf 2017 verschoben und es wurde bekannt gegeben, dass es gleichzeitig auch auf der Wii-U-Nachfolgekonsole NX erscheint. Über exklusive Infos zu dem Abenteuer verfügen wir leider noch nicht.**

Liebe Grüße, **Stephanie S.**

## ALT ODER NEU?

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich glaube, dass ihr das beste Magazin der Welt seid, wisst ihr bereits, also überspringen wir den Teil. Ich wende mich an euch, weil ich ein paar dringende Fragen habe, die ihr hoffentlich beantworten könnt: Wisst ihr schon Genaueres zu Nintendos kommendem Smartphone-Titel *Pokémon Go*? Wann erscheint es und kommt es auch für Windows Phone?

**N-ZONE: Bisher ist nur bekannt, dass es 2016 erscheint. Windows-Phone-Besitzer bleiben den bisherigen Informationen nach leider außen vor :-(**

Welche Edition von *Twilight Princess*, die alte oder die HD-Fassung, gefällt euch besser?

**N-ZONE: Definitiv die Wii-U-Neuauflage! Nicht nur technisch macht sie mehr her, sie wurde auch spielerisch in einigen Aspekten verbessert. Nur der Amiibo-Support nervt uns etwas.**

Sind in den 3DS-Neuauflagen der ersten *Pokémon*-Editionen noch alle Glitches der Originale vorhanden?

**N-ZONE: Theoretisch ja, da es sich um direkte Umsetzungen der Spiele handelt. Es kann aber natürlich sein, dass Nintendo hier und da nachgebessert hat. Missingno zumindest gibt es nach wie vor!**

Liebe Grüße, euer treuer Abonnent **Chris**

## SPLATOON!

Hallo liebe N-ZONE,
ich lese euer Heft seit Juni 2013 und bereue es auch nicht, euch abonniert zu haben. Ihr seid einfach spitze. :-)

**N-ZONE: Danke, du aber auch :-)**

Ich habe ein paar Fragen an euch. Habt ihr *Cars Race-O-Rama* getestet? Und wenn ja, welche Wertung hat es bekommen?

**N-ZONE: Nein, den Wii-Titel haben wir nicht getestet.**

Was sind eure Lieblingswaffen und -karten von *Splatoon*?

**N-ZONE: Das ändert sich ehrlich gesagt ständig. Genau das macht *Splatoon* aber so einzigartig: Man entdeckt immer wieder neue Qualitäten an den verschiedenen Maps und Waffen!**

Ab welcher Stufe bekommt man die neuen Waffen vom Update, das für *Splatoon* am 13. April erschienen ist?

**N-ZONE: Die sollten eigentlich generell verfügbar sein, wenn du in den Waffenladen gehst.**

In letzter Zeit kann ich keinen einzigen (!) Kampf in *Splatoon* beenden. Es stürzt immer ab. Könnt ihr mir vielleicht helfen?

**N-ZONE: Also, von einem generellen Problem ist hier nicht auszugehen, da sich sonst die Beschwerden im Internet häufen würden. Das Problem hängt somit wahrscheinlich wohl eher mit deiner Internetverbindung zusammen.**

Liebe Grüße, **Alex**

Zusammen mit Alex' Brief trudelte auch dieses hübsche Bild seiner Sammlung bei uns in der Redaktion ein.

Das ist sie also – die N-ZONE-Sammlung, die Vele einem glücklichen Leser überlassen hat. Danke für das Bild, lieber Vele!

## ZELDA-NEULING

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
seit ich im Februar dieses Jahres eine gebrauchte, sehr gut erhaltene Wii-U-*Zelda*-Edition aus meinem lokalen Technik-Markt erstanden habe, ist bei mir das *Zelda*-Fieber ausgebrochen ;-) Als bekennender PS3-Besitzer und play4-Leser habe ich schon länger ein wenig auf die Nintendo-Welt geschaut. Die Spiele sind dort schon irgendwie anders (wenn es auch Überschneidungen gibt). Um in meinem (Spiel-) Zimmer die richtige Stimmung aufkommen zu lassen, habe ich sogar euer *Zelda*-Poster zu *Twilight Princess HD* der vorletzten Ausgabe aufgehängt. Nebenbei bemerkt, ich bin Baujahr 1960. Letzten Monat hab ich mir dann auch die Special Edition von *Twilight Princess HD* gekauft und gesehen, dass das Motiv auf der Packung jenes eures Posters ist. In der N-ZONE habt ihr als Aufmacher im *Zelda*-Test ein schönes Motiv abgedruckt. Meine Frage ist jetzt, kann man dieses Bild irgendwie in elektronischer Form bekommen, um es als Hintergrundbild zu benutzen?

**N-ZONE: Hi Stephan! Wir beziehen unsere Bilder direkt von Nintendos Presse-Bilderserver. Allerdings ist das von uns verwendete Motiv sehr weit verbreitet – gib doch einfach mal „*Twilight Princess* Artwork" bei Google ein und du solltest innerhalb kurzer Zeit fündig werden :-)**

Ansonsten weiter so und viele Grüße an eure guten Redakteure, die ich ja zum Teil auch schon durch die play4 kennen- und schätzen gelernt habe. Liebe Grüße,

**Stephan Quaritsch**

## SAMMLUNG WEG!

Hallo N-ZONE,
Vielen Dank, dass ihr mir vor zwei Ausgaben die Abnehmer meiner N-ZONE-Sammlung vermittelt habt, ich habe mich mit ihnen in Kontakt gesetzt! Falls es euch interessiert, schicke ich euch noch ein Bild der Sammlung. Bis auf eine Ausnahme ist die Sammlung komplett seit Ausgabe 05/2002 ;)

**N-ZONE: Gern geschehen – und danke für das Bild :-)**

Grüße, **Vele**

## HIMMELSLÄNDLER

Sehr geehrte N-ZONE!
Eurer Magazin liest sich immer wieder spannend. Das liegt auch an der tollen Arbeit. Dieser zolle ich meinen Respekt. Meine Frage: Ich möchte gerne mit *Skylanders* für die Wii U anfangen. Doch welchen Teil empfehlt ihr Einsteigern? Und was ist eure Meinung zu dem Thema NX und was erhofft ihr euch davon?

**N-ZONE: Hi Leo! *Skylanders*-Experte Ben empfiehlt dir *Trap Team* für den Einstieg – vorausgesetzt es ist dir egal, in eine sich durch alle Spiele ziehende Geschichte mittendrin einzusteigen. Da die Geschichte in *Skylanders* aber ohnehin generell eher mau ist, ist es wohl ertragbar, ihre Anfänge nicht ganz genau zu kennen. Ben meint, dass *Trap Team* einfach den pursten Spielspaß aller Serien-Ableger bietet. Von NX erwarten wir uns einen Hybriden aus Konsole und Handheld – ob wir damit recht behalten, wird aber erst die Zukunft zeigen :-)**

Mit freundlichen Grüßen,

**Leo Haltermann**

## Wii GEHT'S WEITER?

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich halte mein Lob dieses Mal kurz: Eure Zeitschrift war und ist wirklich lesenswert! Nun zu meinem Anliegen: Die nächste Nintendo-Konsole mit dem Arbeitstitel NX ist ja momentan eines DER Themen rund um Nintendo. Ich selbst denke viel über die Veröffentlichung nach und stelle Vergleiche zur Wii U an. Nun möchte ich nicht die Diskussion über den „Erfolg" der Wii U komplett wiedergeben. Nintendo hat sicher aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und wird zum Beispiel die neue Konsole nicht Wii 3 nennen ;) Ich frage mich aber, welche Fehler Nintendo auf keinen Fall bei der neuen Konsole machen sollte, damit sich so etwas wie bei der Wii U nicht wiederholt. Was

Die 100. N-ZONE-Ausgabe erschien anno dazumal in vier Varianten. Marcel hätte die Ausgabe gerne für seine Sammlung, doch leider ist das Heft inzwischen vergriffen.

meint ihr dazu? Ihr habt ja bereits auf die Qualität von Nintendo-Titeln verwiesen und klargestellt, dass Nintendo von halbgaren Spielen in Zukunft absehen sollte. Welche „Tipps" habt ihr noch? Ich selbst denke etwa trotz Nintendos Jugendschutz-Politik an Online-Chats während des Spielens (wäre zum Beispiel bei *Mario Kart* eine feine Sache gewesen) oder daran, dass Nintendo es selbst nicht wirklich geschafft hat, das Tolle und Geniale an ihrer Konsole – das Gamepad – in Spiele so zu integrieren, dass es wirklich bereichernd ist und dem Spielspaß zugutekommt (Stichwort Asynchrones Spielerlebnis). Letzteres wird auch daran deutlich, dass Nintendo jetzt erst/noch – zum Ende der Wii U – Spiele in diesem Sinne nachreicht, wie etwa *Star Fox Zero* und *Star Fox Guard* und, wenn es überhaupt noch irgendwann veröffentlicht wird, *Project Giant Robot*.

**N-ZONE: Hm, wenn wir wüssten, wie wir sicherstellen können, dass Nintendo mit NX keine dummen Fehler passiert, könnten wir wohl viel Geld verdienen ;-) Aber im Ernst: Vieles von dem, was du sagst, ist schon einmal sehr richtig. Nintendo muss einfach lernen, sich nicht auf Teufel komm raus gegen Entwicklungen am Markt zu stellen und sich nicht damit fast automatisch aus dem Wettbewerb zu nehmen; Stichwort Online-Chat, Stichwort Spielerbevormundung, Stichwort Archievements, Stichwort technisch konkurrenzfähige Hardware. Wir sind durchaus guter Dinge, dass Nintendo sich diesmal deutlich flexibler zeigen wird. Zudem wäre es ein großer Fehler, sich erneut auf ein Gimmick à la Gamepad zu verlassen. Ein Hybrid aus Konsole und Handheld hingegen, was NX mit großer Wahrscheinlichkeit sein wird, ist etwas, das schon auf dem Papier und ohne auch nur ein Spiel (abseits der *Zelda*-Umsetzung) für die Konsole zu kennen, einen deutlichen Mehrwert verspricht. Und wie du völlig richtig bemerkst, ist es unabdingbar, dass die Qualität der Spiele nach einigen enttäuschenden Releases in der letzten Zeit wieder zunimmt. Die Tatsache, dass Nintendo ganz bewusst die E3 nicht nutzt, um NX vorzustellen, finden wir leider ziemlich befremdlich und lässt darauf schließen, dass der Mario-Konzern nach wie vor sein eigenes Süppchen kocht: Wir hoffen allerdings, dass wir einfach Nintendos genialen Masterplan noch nicht sehen und am Ende alle ganz begeistert dastehen werden.**

Zum Schluss noch Feedback: Bens Hardware-Ecke und die Artikel zum Ligawo-Konverter gefallen mir sehr, da sie bei Anliegen eurer Leser ansetzen. Macht weiter damit! Alles Gute, euer Leser **Christopher**

## 100 GESUCHT

Hollerö liebes N-ZONE-Team,
an meiner Einleitung könnt ihr vielleicht erraten, dass ich ein doch etwas älteres Semester bin ;) Dies ist meine erste Mail, die ich euch schreibe! Nichtsdestoweniger mag ich eure Zeitschrift von ganzem Herzen und bin natürlich seit Jahren Abonnent.

**N-ZONE: Sehr brav – immer weiter so, Marcel! :-)**

Da in den letzten Ausgaben immer wieder Sammlungen von Heften eurer Leser auftauchten, möchte ich dazu anmerken, dass ich seit 1998 (seit der Ausgabe mit dem Silber-Mario) euer Magazin sammle. Jetzt das ganz Dumme: Mir fehlt ausgerechnet Ausgabe 100! Damals war ich leider noch kein Abonnent und habe sie wohl verpasst. Da Ihr ja mittlerweile stolze 228 Ausgaben gemacht habt, wird es wohl nicht einfach werden, an die Ausgabe zu kommen, zumal ich hörte, dass diese unterschiedliche Cover besitzt. Aber vielleicht hab ich ja Glück und ihr findet noch eine verstaubte 100er, oder ein Leser hat noch eine rumliegen, die er eventuell entbehren kann ;)

**N-ZONE: Leider müssen wir dich an dieser Stelle enttäuschen – leider haben wir von der gesuchten Ausgabe auch nur noch die Archiv-Exemplare, die wir dringend benötigen. Allerdings starten wir an dieser Stelle einen Aufruf an unsere Leser: Wer die N-ZONE Nummer 100 zu Hause hat und bereit ist, sie an Marcel abzugeben, der möge uns doch bitte eine Mail schreiben. Wir vermitteln euch dann!**

So, das war's eigentlich von mir, dem Dreißigjährigen ... oh, doch noch das Alter durchgerutscht ;) Macht weiter so! Ich will weiterhin Druckerschwärze auf meinen Fingern haben! Euer treuer Leser und Abonnent, **Marcel**

## ZELDA-SUPERFAN

Hallo N-ZONE!
Herzlichen Dank für eure Antworten per Mail und im Heft :-) Hätte nicht gedacht, mit meinem Brief den Logenplatz bei euch zu besetzen und gleich zu Beginn der Leserbrief-Rubrik abgedruckt zu werden – danke dafür, ich fühle mich geehrt ;-)

**N-ZONE: Sehr gern geschehen und immer wieder :-)**

Nach langer Überlegung habe ich es jetzt auch geschafft, mir eine Wii U bei Amazon in Weiß zu bestellen. Zwar zu einem höheren Preis als beim Release der Konsole, aber sei's drum, ENDLICH kann ich all die schönen Wii-U-Titel zocken! Eines ist mir ein Rätsel: Was habt ihr da für einen hartnäckigen Kleber für das Amiibo-Almanach auf dem Cover der N-ZONE 04/2016 ver-

wendet? So vorsichtig ich auch versucht habe, das Teil abzulösen, ist mir dabei der Rücken des Almanachs, sowie das N-ZONE-Cover, zerrissen :-( So einen Kleber findet man bestimmt nicht oft. Nun bin ich natürlich am Überlegen, mir die Ausgabe zusätzlich noch mal im Laden zu kaufen, um eine „unzerstörte" Heftsammlung zu besitzen. Zwar habe ich durch mein N-ZONE-Abo ein paar Cent am Heftpreis gespart, trotzdem lässt es mich sauer aufstoßen, es mir wohl noch mal kaufen zu müssen. Diese Mail drückt also meine Freude und Trauer zugleich aus ;-)

**N-ZONE: Ja, der Kleber war schon ziemlich fies. Allerdings mussten wir uns entscheiden: Entweder ein stärkerer Kleber als üblich oder riskieren, dass die Almanache reihenweise abfallen. Das Heftchen erwies sich für unseren Standard-Kleber bei der Produktion in unserer Druckerei nämlich als zu schwer. Wir schicken dir ein Ersatzheft – alle andere Leser mögen aber bitte davon absehen, jetzt ebenfalls um ein solches anzufragen, denn unsere Vorräte sind leider sehr begrenzt ;-)**

Wo wir grade das *Zelda*-Jahr schreiben: Ich habe (warum auch immer) erst später erfahren, dass ihr vor zehn Jahren eine N-ZONE-Sonderausgabe mit Lösung zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess* veröffentlicht habt. Gibt es denn auch heute noch eine Möglichkeit, über euch an das Heft heranzukommen, weil ihr es rein zufällig mehrfach herumliegen habt ;-) Würde dafür auch den doppelten oder gar dreifachen Preis bezahlen. Ich MUSS es einfach haben, es geht nicht anders.

**N-ZONE: Leider müssen wir dich, wie auch Marcel, enttäuschen: Wir haben da auch noch genau unsere Archiv-Exemplare. Aber wenn ein Leser das Heft zu Hause hat und es nicht mehr benötigt, gilt auch hier: Schreibt uns und wir vermitteln euch sehr gerne an Eric, sodass ihr ihm eine Freude bereiten könnt!**

Noch einmal zum *Zelda*-Jahr: Ich könnte und würde euch gerne dazu einige Bilder einer der wohl umfangreichsten privaten *The Legend of Zelda*-Sammlungen überhaupt schicken. Und wie wäre es dazu mit einem kleinem Interview mit ihrem Besitzer – mir ;-) Ich besitze im Grunde alles, was es offiziell zu *The Legend of Zelda* zu kaufen gibt. Die Spielserie war schon immer ALLES für mich. Ich besitze JEDE veröffentlichte Version, JEDES *Zelda*-Spiel (alle neuwertig und auch mit OVP, mit Anleitung, Inlays, Special-Editions, und so weiter) inklusive der 3 CD-i-Games ;-) sowie jedes in Deutschland releasten Soundtracks, jedes (Lösungs-)Buchs, jeder Menge Merchandise, Pappaufsteller, sehr vieler Figuren (inklusive der lebensgroßen Link-Muckle-Figur), … Ach ja – Pixel-Motive aus Bügelperlen kommen auch noch dazu (die bastle ich selber).

Auch das *Twilight Princess*-Sonderheft der N-ZONE ist heute nicht mehr leicht zu bekommen. Hat einer unserer Leser es noch zu Hause und ist bereit, es an Eric abzutreten?

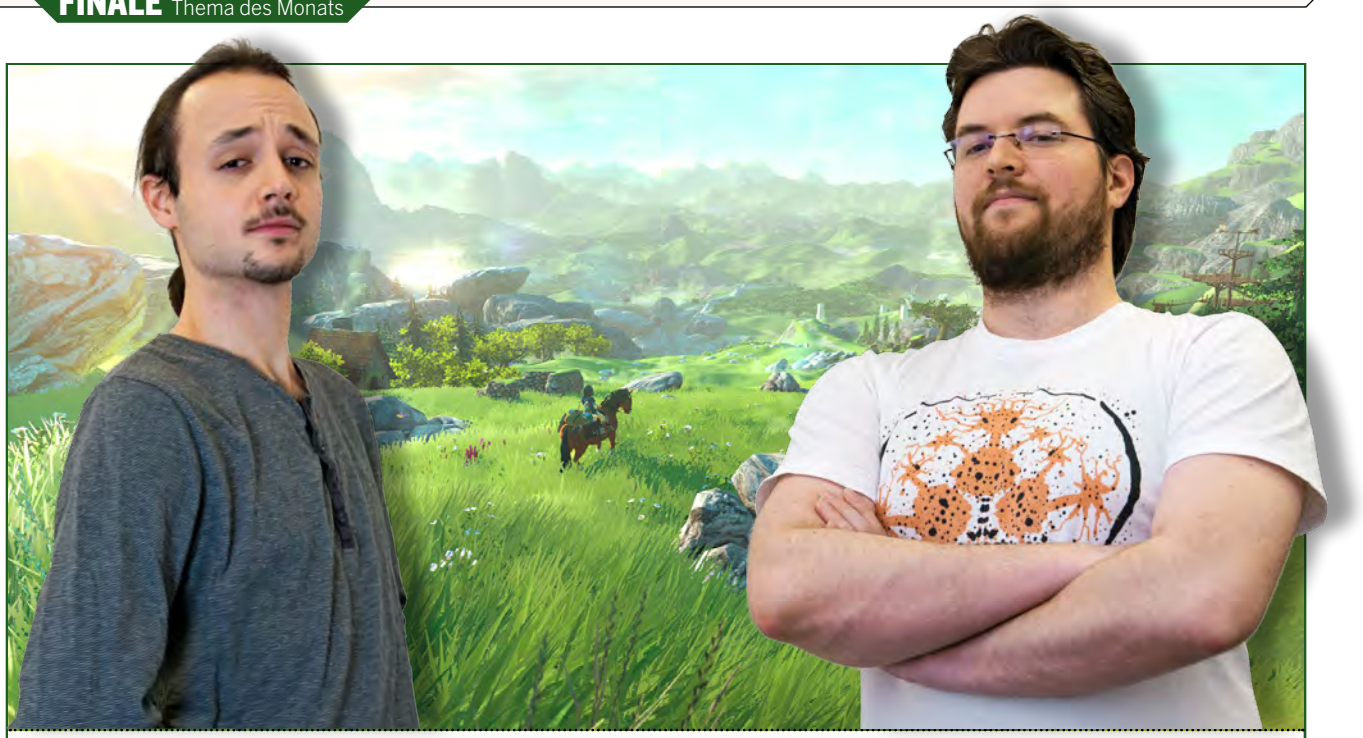
Eric meint, er verfügt über eine der größten privaten *Zelda*-Sammlungen überhaupt – eine gewagte These, die uns natürlich ungemein neugierig macht. Wir sind schon sehr auf seine Bilder gespannt!

**N-ZONE: Na, da sagen wir auf gar keinen Fall Nein und sind schon sehr gespannt! Wir denken, da sollten wir bis zur nächsten, maximal übernächsten Ausgabe ein schönes Community-Special hinbekommen :-)**

Die Sammlung ist übrigens auch der Grund, warum ich euer zehn Jahre altes Sonderheft so unbedingt benötige :D Das zu *Skyward Sword* habe ich mir zum Glück nicht entgehen lassen. Sorry, dass das hier alles etwas länger geworden ist, ich habe einfach so drauflosgeschrieben :-) Ich wünsche euch so viel Spaß mit der Gestaltung der kommenden N-ZONE, wie ich beim Lesen habe werde. Es grüßt euch aus Hamburg,

**Eric Aumayer**

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:** lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
**ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:** Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



# SATZ MIT NX: WAR WOHL NIX.

Wir hätten Marios linke Barthälfte darauf verwettet, dass die NX noch 2016 erscheint. Tut sie nicht.

**Ben:** Nun, Lukas, wir müssen alle sterben. Ist leider so. Die Nintendo NX kommt zu unser aller Überraschung (und Verwunderung) erst im März 2017 auf den Markt. Ich glaube, wir hatten hier redaktionsweit mit einem deutlich früheren Erscheinungstermin gerechnet, oder? Was meinst du denn zu dem Releasezeitpunkt so mitten im Kalender-Nirgendwo?

**Lukas:** Das stimmt wohl – auch ich hätte damit gerechnet, dass ich 2016 meine Weihnachtsferien bereits mit meiner frisch ausgepackten NX-Konsole würde verbringen können. Ist aber nicht so – sei es, weil hinter dem 2017-Release marktstrategische Überlegungen stecken, sei es, weil die Entwicklung des Dings schlicht und ergreifend noch nicht weit genug fortgeschritten ist; ich vermute ja eher Zweiteres. Nintendo wäre schließlich bescheuert, sich bewusst das lukrative Weihnachtsgeschäft entgehen zu lassen. Das Dramatische an der Sache ist aber für uns Fans, dass wir im Grunde keinen Ausgleich dafür bekommen: Die Wii U ist nicht nur tot, sie ist im Grunde schon begraben und fängt an zu verrotten. Offizielle Verkaufsprognosen Nintendos, die von mickrigen 800.000 abgesetzten Wii Us bis März 2017 ausgehen, die Verschiebung und NX-Umsetzung von *The Legend of Zelda* und der fast leere Releasekalender sprechen eine überdeutliche Sprache.

**Ben:** Und das ist ein entscheidendes Wort, das du da angesprochen hast: „abgesetzte Wii Us“, nicht „durchverkaufte Wii Us“. Das bedeutet, Nintendo hofft darauf, tatsächlich mickrige 800.000 Wii Us an den Handel auszuliefern, nicht an den Endkonsumenten! Das bedeutet: Von all diesen Konsolen könnte der Großteil in den Regalen der Elektro-Fachgeschäfte versauern. Ich stimme dir also zu: Organisiert ein paar Bandagen und wickelt die Wii U ein, denn die Konsole ist bereit fürs Mausoleum, so leid mir das auch tut. Zum Glück haben wir mit dem 3DS, dem eShop und der Virtual Console drei ganz starke Plattformen, auf die sich Nintendo erst mal retten kann. Mich verwundert der Termin auch – irgendwann im März, ohne einen großen Mark-out-Moment im Kalender wie klassischerweise Weihnachten oder den Herbst. Ich habe da aber eine andere Theorie: Die Entwicklung der NX ist vielleicht schon fortgeschritten genug, um einen Release zu Weihnachten 2016 theoretisch möglich zu machen, aaaaber die Spiele fehlen noch! Software verkauft Hardware, Spiele verkaufen Konsolen. Und es ist überlebenswichtig für ein neues System, zu seinem Markteintritt ein breites Spieleportfolio anbieten zu können, um eine kritische Masse an Kunden für sich zu gewinnen. Mit kritische Masse meine ich so viele, dass die Dritthersteller wie Ubisoft, EA oder auch Activision voll auf die neue Konsole abfahren und für sie Games entwickeln. Exakt das hat bei der Wii U nämlich nicht funktioniert, was das System schließlich hat abrauchen lassen. Daran erinnert sich Nintendo noch schmerzhaft – und will das auf keinen Fall wiederholen.

**Lukas:** Software sells Hardware, da hast du natürlich vollkommen recht – und eigentlich sollte man meinen, dass Nintendo hier aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat; bei Wii U, Wii und auch Gamecube war es nämlich so, dass der Spielenachschub zum Launch sehr gering war. Der Grund? Nintendo hatte die jeweiligen Hardwarespezifikationen und -besonderheiten stets viel zu spät an die Dritthersteller weitergegeben, von viel zu spät gelieferten Development Kits ganz zu schweigen. Wenn nur wenige Monate vor dem Launch die Situation so ist, dass man nicht einmal gewillt ist, auf der E3 erste NX-Trailer zu zeigen, sagt mir das eines: Nintendo ist SCHON WIEDER viel zu spät dran! Ob im März dann auf einmal genügend Launchspiele vorhanden sind – bei denen es sich nicht nur um halbgare Umsetzungen von auf PS4 und Xbox One längst erhältlichen Abenteuern handelt –, wage ich zu bezweifeln. Oder bin ich zu kritisch, was meinst du?

**Ben:** Ich sehe das ähnlich – Nintendo muss sich zwischen „zu spät“ und „zu wenig“ entscheiden und hat offenbar „zu spät“ gewählt. Das KANN aufgehen. Aber nur, wenn Nintendo seine Fans ab sofort konstant informiert und richtig heiß macht.

# N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

**shop.n-zone.de**

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

**http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)**

## JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

**Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:** *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

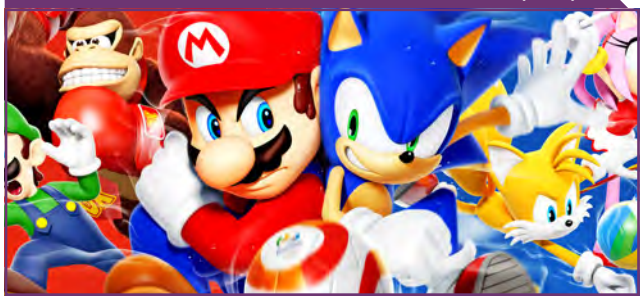
# AUSGABE 07/2016
## ab 15.06.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

### TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE (Test)

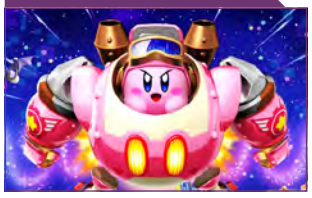
Folgt nach *Xenoblade Chronicles X* im Juni nun der zweite JRPG-Hochkaräter für die Wii U? Wenn alles klappt, können wir euch die Antwort bereits im nächsten Heft geben.

### MARIO & SONIC B. D. OLYMP. SP. RIO 2016 (Test)



Während die Olympiade auf dem 3DS bereits in vollem Gange ist, wartet die Wii U noch auf den Startschuss. Ob sie wohl auf der Heimkonsole noch besser ist?

### KIRBY: PLANET ROBOBOT (Test)



Wir schlüpfen mit Kirby in den Robo-Anzug und unterziehen das neue Hüpfspiel einem ausführlichen Test.

### RETRO-HARDWARE: TEIL 2 (Retro)

Im nächsten Teil unserer Retro-Hardware-Reihe widmen wir uns den Geräten rund um das SNES.

## N-ZONE-APP

Google Play

iTunes Store

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.



# IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

**Geschäftsführer** Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch

**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Christian Dörre, Luca Eberhardt, Laureen Eggmann, Julian Geiler, Sascha Lohmüller, Thomas Nickel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz, Andrej Sorich

**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

**Layout** Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Matthias Schöffel

**Vertrieb/Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

**www.n-zone.de**

**Head of Online** Christian Müller
**Chefredakteur Online** Wolfgang Fischer
**SEO/Produktmanagement** Stefan Wölfel
**Redaktion** Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Verantwortlich für den Anzeigenteil**
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Head of Digital Sales**
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Anzeigenberatung Online**
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

**Anzeigendisposition** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

**Abonnement**
**http://shop.n-zone.de**

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
**Post-Adresse:**
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

**Vertrieb und Einzelverkauf:** DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
**Druck:** Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen, Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

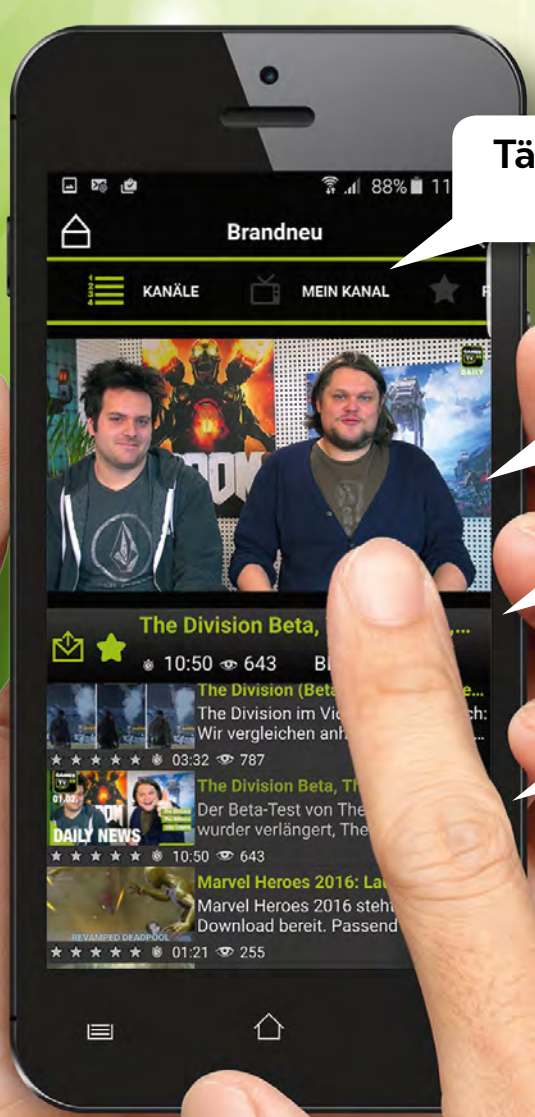
**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

# DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

# GAMES TV 24

**Kostenlos**




**Tägliche & wöchentliche News-Show!**

**Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile**

**Die besten Kino-Trailer**

**Über 20.000 Videos in der Datenbank!**

**DAS SAGEN DIE USER:**

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

**SCHON ÜBER 100.000 USER!**

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

**www.gamestv24.de**

Ein Produkt der computec MEDIA

# VIDEO GAMES LIVE™

## IN CONCERT

*mit Tommy Tallarico*

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

**NÜRNBERG**
**Meistersingerhalle**
**12.11.2016**
19:30 UHR

**BERLIN**
**Tempodrom**
**13.11.2016**
20:00 UHR

*"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times*

*"Incredible! Dramatic!" – BBC News*

*„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD*

NürnbergMusik
kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
**www.videogameslive.com**

eventim